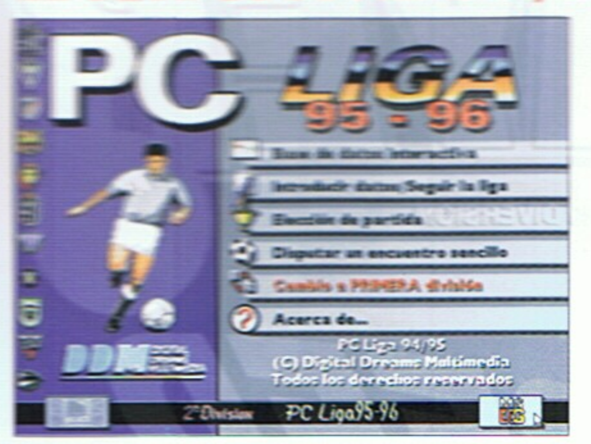

REVISTA PROFESIONAL DE JUEGOS PARA USUARIOS DE PC
PC-PLAYER
TOP
AÑO I ● Nº 4
100% JUEGOS ● 100% ACCION ● 100% DIVERSION
595 ptas. IVA INC
ESTE MES:
A-IV NETWORKS
HARVESTER
THAT MEANS WAR
MAGIC CARPET 2
LEMMINGS 3D
HARPOON II DELUXE
VIRTUAL KARTS
FIRST ENCOUNTERS
LUNICUS
SAIL '95
ALIEN LEGACY
RENEGADE
GAZILLONAIRE
PC LIGA 95-96
MOTOR CITY
PC CICLISMO '95
WARRIORS
LAST DINASTY
NOTICIAS
TECHNICAL VIEW
TODO A CIEN: BUDGET
CURSO DE JUEGOS
SHAREWARE
TRUCOS
HARDWARE
MANGAMANÍA
A FONDO
The NEED for SPEED
AUTUMN ECTS 95
LA FERIA MÁS ESPERADA
QUEMANDO RUEDA...
8 413042 303039 00004
INCLUIDO CD-ROM CON LAS MEJORES DEMOS DEL MOMENTO

EL MEJOR PROGRAMA AL MEJOR PRECIO

22 EQUIPOS DE PRIMERA, 20 DE SEGUNDA, JUNTOS EN PC LIGA 95-96



Los equipos y sus plantillas, con la historia de cada entrenador.



El juego más rápido y adictivo, con sonidos digitalizados. Compatible Soundblaster.

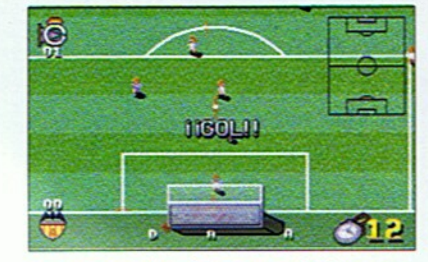


Posibilidad de jugar en modo entrenador, modi-ficando las tácticas de cada equipo.





El juego más rápido y adictivo, con sonidos digitalizados.



El juego más rápido y adictivo, con sonidos digitalizados.

¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO! POR SÓLO 1995 PTAS.

CON LA GARANTÍA DE DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita PC LIGA 95-96 enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30, o por Fax: (91) 320 60 72

Deseo que me envíen: ☐ **PC LIGA 95-96 por 1995 ptas. + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos...Domicilio...Población..

Provincia..C.P ....Fecha de nacimiento...............................Profesión...

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS SRL ☐ Contra-reembolso

Teléfono ....

☐ Giro Postal nº..de fecha.............................

Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta..................Nombre del titular, si es distinto...............................

TOWER COMMUNICATIONS

Rellena este cupón y envíalo a: TOWER COMMUNICATIONS SRL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid

PC-PLAYER

AÑO 1. NÚMERO 4

Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
Director
Mario de Luis García
Subdirector
Carlos Doral Pérez
Redactor Jefe
Antonio Greppi Murcia
Dpto. Relaciones Públicas
Ernesto Peirat Burgués

Colaboradores
Antonio José Novillo, Fernando Resco, Emilio Arias, Ángel Luis Mozún, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Sergio Cabrera, Eduardo Toribio, Roberto Martín

Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio
Maquetación
L de M Studio

Tratamiento de imagen
Josefa Fernández Martínez
Infografía
Pedro J. Martín de los Santos
Fotografía
Denis Holzbacher
Servicios Informáticos
Digital Dreams Multimedia, S.L.

PC TOP PLAYER es una publicación de
ABETO EDITORIAL
Redacción, Publicidad y Administración
C/ Marqués de Portugalete, 10
28027 MADRID
Telf.: 741 26 62/Fax: 320 60 72
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Publicidad
Magdalena Pedreño Llorente
Director de producción
Carlos Peropadre
Servicio Técnico
Óscar Rodríguez
Secretaria de Dirección
Rosa Arroyo
Suscripciones
Erika de la Riva
Filmación
Filma Dos
Impresión
Altair
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759

SUMARIO

QUERIDOS LECTORES...

Afortunadamente, estamos olvidando ya el sofocante calor del verano. El tiempo cada vez se hace más frío, pero es precisamente ahora cuando el mundo de los videojuegos empieza a ponerse realmente "candente". Nuestras múltiples secciones fueron pensadas desde el principio para cubrir este renovado "calorcillo" de nuestro pequeño mundo. Por lo tanto, hasta el momento continuamos potenciando las distintas secciones de la revista con lamejor información.

En nuestra sección Reportaje te dedicamos un anticipo de la edición de Otoño de E.C.T.S. (European Computer Trade Show), como puedes ver más abajo. Con el afán de proporcionaros una información "a la última" (en todos los aspectos, pues te servimos en bandeja de plata tanto datos como fotos en exclusiva), nuestra redacción se ha trasladado a Londres, sede de dicha Feria, para cubrir este evento.

Por otro lado, en las páginas de la sección Mangamanía, una de las que mayor aceptación ha tenido en el público (a juzgar por las cartas de los lectores), publicamos la lista de los ganadores de nuestro concurso veraniego, hecho en colaboración con CIC. Damos las gracias a todos los concursantes y, por supuesto, nuestra más sincera enhorabuena a los ganadores.

Probablemente has empezado ya a sufrir con los primeros días en el trabajo o colegio, pero no te preocupes: aguanta un poco... y en el siguiente número seguiremos llevando la actualidad hasta tu casa.



La feria europea del videojuego (E.C.T.S.) se ha celebrado a mediados de septiembre en Londres. Si estás interesado en conocer todos sus entresijos y quieres tener una información de primera mano, aprovecha para vivir el principio de la feria con esta aproximación a ella. En "Reportaje" tienes un exclusivo adelanto de las mejores novedades del mes.

ÍNDICE



Este mes pisamos el acelerador con el programa The Need for Speed, un excelente simulador de conducción de Electronic Arts que promete dejar huella en el duro asfalto de los escenarios virtuales de nuestros PCs. Si te gusta la velocidad, no lo dudes, ya ha aparecido el juego de tus carreras.

CONTENIDO CD ROM

Nuestra selección de este mes te introducirá en un largo viaje a través de lo más variado de los videojuegos para PC. Los platos fuertes son la simulación deportiva, la aventura y la estrategia... Pero todo tiene cabida. Prepárate a disfrutar del CD-ROM de este mes en PC Player.



Para saber desde dónde es ejecutable una demo, y si es o no es jugable, basta con mirar la leyenda que indica el significado de cada icono. Estos iconos acompañan a todos los comentario indicando la acción a seguir en cada caso.



FADE TO BLACK

RUN:FADE.BAT



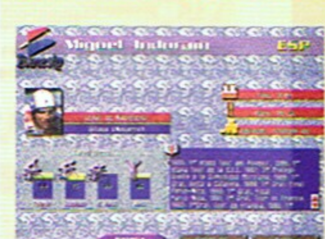
Conrad, el protagonista del programa *Flashback*, ha vuelto a caer prisionero de los Morphs. En esta ocasión ha sido conducido a una tenebrosa mazmorra. En esta demo, tu valiente héroe debe encontrar la salida de la prisión, mientras destruye a todos los enemigos que se encuentre en su camino. Se trata de un estupendo arcade tridimensional de la compañía francesa Delphine.





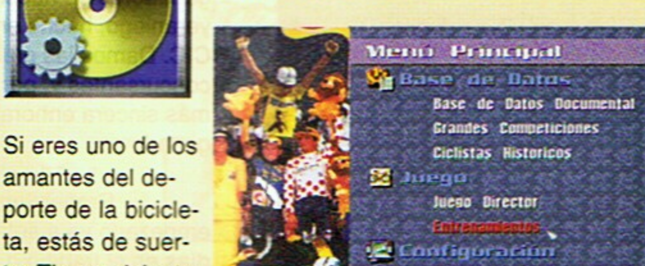






PC CICLISMO

RUN: CICLISMO.BAT



Si eres uno de los amantes del deporte de la bicicleta, estás de suerte. Tienes delante un excelente simulador, en el que puedes encontrar dos partes muy bien diferenciadas: por un lado el arcade y por otro el simulador. Además, te pone al alcance de la mano las figuras estelares del cilismo. Con esta demo podrás recorrer en modo visionado todos los entresijos del programa. Es una verdadera pena, pero no vas a tener la oportunidad de jugar con él.







L E Y E N D A



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable desde el disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro

STRIKER'95

RUN:STRIKER.BAT



Esta va por vosotros los futboleros. Esta demo no jugable os ofrece una magnífica visión de las capacidades de la versión completa del sólido juego de la casa Rage Software. Un fichero FLI de unos cuatro minutos de duración os guiará a través de las mejores escenas futboleras: goles espectaculares, duras entradas, grandes paradas... Lo mejor de todo (os vais a reír) es que os dejará con la miel en la boca: no será posible que juguéis con él.





CURSO DE JUEGOS

RUN: CURSOJ.BAT



En el CD-ROM de este número te ofrecemos la primera entrega del curso de introducción al desarrollo de juegos que PC PLAYER ofrece sin aumento de precio. En el directorio \CURSOJ encontrarás los listados que aparecen en la revista, además de la utilidad shareware VPIC. Gracias a ellla, tienes la ocasión de visualizar y cambiar el formato gráfico de tus dibujos para poder utilizarlos con los programas que te propondremos en un futuro no muy lejano.



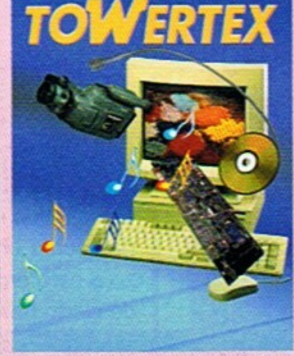
TOWERTEX

RUN: TOWERTEX.BAT

TOWERTEX es un nuevo servidor remoto de información al que podrás acceder a través de la red IBERTEX. Gracias a este programa de ejecución "te entenderás" con el centro servidor. Tras una conexión de tres minutos, **TOWERTEX** se convertirá en freeware. El módem que vas a necesitar es cualquier compatible Hayes o V.25. Te aconsejo que leas los ficheros de documentación del programa para evitar inoportunas molestias.







SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Desde el pasado número, todos los programas tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surgen por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de 16 a 18h.
(La persona encargada es Óscar Rodríguez)
Teléfono: (91) 741-2662

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

ABETO EDITORIAL
(a la atención de Óscar Rodríguez)
C/Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Aumenta el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen despues de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es posible que hayas desactivado el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

MANGA

RUN: \MANGAVID\QV.EXE

¡IMPORTANTE! Alguns de las escenas ofrecidas por estos *trailers* de películas *manga* pueden resultar no adecuadas para menores debido a su contenido violento y erótico. Si considera que puede herir su sensibilidad no ejecute el reproductor de vídeos AVI, ya que determinados vídeos de este importante fenómeno japones de masas están dirigidos a personas mayores de edad.

Si quieres ver los *trailers*, tienes que ejecutar el comando QV.EXE desde el directorio del CD MANGAVID. Una vez te hayas introducido con dicho comando, debes seleccionar el fichero AVI con ayuda de las teclas de cursor y seguidamente pulsar no "*Enter*". Para salir de un vídeo tienes que pulsar dos veces "ESC". Para salir del programa pulsa "ALT" + "X". Si deseas cambiar de resolución, ve al menú principal y hazlo en él con "+" y"-".

≠Agradecemos a CARTOONIA y MANGA VIDEO su colaboración.

MEMORIES

La última obra maestra del magnífico creador japonés Katsuhiro Otomo se llama **Memories** y está basada en relatos cortos de muy diversa índole. Todos ellos tienen una cosa en común: son estremecedoras historias de terror.





CITY HUNTER

Este *trailer* te introduce en las trepidantes aventuras del atractivo Ricky Saeba, un detective privado muy especial, por llamarlo de alguna manera: no acepta más que casos que estén relacionados con mujeres muy hermosas.





CYBERPUNK COLLECTION

En esta nueva colección se pueden encontrar tres series muy bien diferenciadas: **Cyber City Oedo 808**, **AD Police** y **Genocyber**. Todas ellas, por supuesto, están relacionadas con un tema fascinante: el futurista *Cyberpunk*.





SHAREWARE



FRAMIED

RUN: SHARE\FRAMED.BAT



En esta interesante aventura, deberás averiguar cómo escapar de la cárcel en la que te encuentras prisionero. No es un asunto muy sencillo: necesitas toda tu inteligencia.



HURL

RUN: SHARE\HURL.BAT

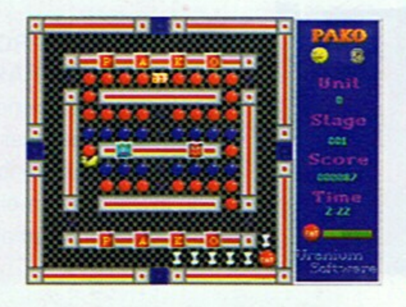


Si te gustan los juegos tipo *Doom*, **Hurl** es una auténtica sorpresa. Todos y cada uno de los personajes que pueblan el programa son animales de granja.



PAKO

RUN: SHARE\PAKO.BAT



Para los amantes de los comecocos, **Pako** ofrece una interesante serie de niveles en la que deberás recoger tantos puntos como sea posible. Ármate de paciencia...



SPECULATOR

RUN: SHARE\SPECULAT.BAT



¿Eres economista? Si quieres seguir ese camino deberías echar un vistazo a este programa, de cierto parecido al juego *Sim City*.

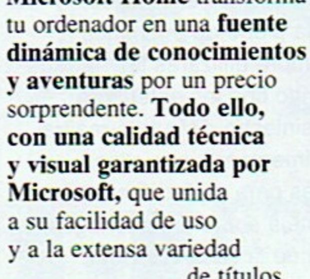
Recorre el Mundo y Aterriza Como un Experto Piloto.

¡Nueva versión 5.1 en CD -ROM 9.900 pts.*

Microsoft Flight Simulator, en su última **versión 5.1** pertenece a la familia de **Entretenimiento de Microsoft Home diseñada para divertir apasionadamente.**

Tanto si eres novato como si eres un experto piloto, con Microsoft Flight Simulator podrás volar de aeropuerto en aeropuerto alrededor del mundo, en las condiciones de un vuelo real. Acércate a una catarata o a una gran ciudad, o entra en una tormenta eléctrica. Nubes en 3D, visibilidad real, efectos de niebla. Planifica tú mismo las condiciones meteorológicas, los niveles de dificultad del vuelo y disfruta de paisajes urbanos mucho más complejos y definidos y si entras en barrena, haz un looping y controla tu avión Cessna 182, Learjet 35 A, planeador Schweizer 2-32 o un antiguo Sopwith Camel.





Microsoft Home transforma tu ordenador en una **fuente dinámica de conocimientos y aventuras** por un precio sorprendente. **Todo ello, con una calidad técnica y visual garantizada por Microsoft,** que unida a su facilidad de uso y a la extensa variedad de títulos, la convierten en una extraordinaria fuente de interés para todos los miembros de la familia.









Adquiéralo en:

COMPUTER CASH & CARRY: (91) 411 51 13 - CADENA BEEP: (977) 31 30 02 - FAMILY SOFTWARE: (91) 388 40 52 - CDR: (91) 577 45 43 - FNAC CALLAO
MASTER MADRID: (91) 577 85 23 - KM TIENDAS: (91) 412 76 37 - TBC (91) 562 10 02 - CASA DE SOFTWARE (93) 410 62 69
TIENDAS CRISOL - VIRGIN - Centros Comerciales EL CORTE INGLES

Microsoft. Home

Pensado para Disfrutar.

* Precio recomendado, I.V.A. incluido.

CONTENIDO CD ROM



PICTURE PERFECT GOLF

RUN: PPGOLF.BAT

Todo un hoyo en SVGA te será suficiente para comprobar las bondades de este magnífico juego de gol. Los chicos de Lyriq se atreven incluso a hacer sombra al juego de golf por excelencia: *Links*. Podrás cambiar todas las opciones de juego, probar todos los efectos y luchar contra las condiciones climáticas. Antes de jugar necesitarás instalar una parte en el disco duro. Sigue las instrucciones del programa y consigue algo de espacio libre en tu disco duro: estamos seguros de que podrás encontrarlo.









LEMMINGS 3D



RUN: LEM3D.BAT

Aprende a dirigir a los famosos Lemmings, ahora en 3D. Este cambio de forma de pensar puede que te cueste un poco al principio pero una vez que te acostumbres disfrutarás de estos diez niveles de regalo. Podrás practicar cada una de las especialidades de los Lemmings o elegir los niveles de práctica o diversión que la compañía Psygnosys te ofrece en esta demo. No esperes más, enciende ahora mismo el ordenador e introduce nuestro CD en el *caddy*.











DOMINUS

RUN: DOMINUS.BAT

En este juego de estrategia tendrás que equipar tu ejército de monstruos de ultratumba, mezclarlos entre ellos, entrenarlos y combatir a toda una plebe de enemigos mutantes y viscosos. Eso sí, siempre utilizarás las habilidades de estratega que has adquirido con las anteriores entregas de estrategia. Tu lado siniestro disfrutará maltratando las tropas propias y experimentando con ellas. Podrás mezclar tipos de mutantes para perfeccionar tu raza y obtener una pequeña ventaja sobre tus enemigos. No te pierdas esta demo jugable de la casa US Gold.











FRONT LINES

RUN: FLINES.BAT

Aquí tenéis la estrategia que más os gusta: la militar. Además, esta vez viene ambientada en algún lugar del espacio-tiempo muy lejano de este en el que estamos nosotros. Eres la mente pensante de la infantería pesada del futuro y tu misión es combatir los carros de combate de los habitantes de los planetas sin colonizar; tú tienes que colonizarlos. Con esta demo podrás practicar lo suficiente como para conocer en profundidad este complejo juego. Si te gusta la estrategia de alto nivel, la de **Front Lines** será tu demo preferida.







STAR TREK TNG

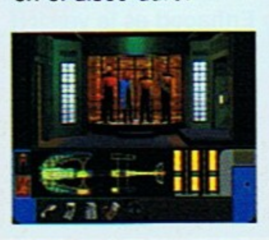
RUN:STARTREK.BAT



Spectrum Holobyte ataca con una nueva producción de la serie Star Trek. Y aquí traemos una demo para todos los *trekkies* lectores de nuestra revista. Podréis observar la magnífica resolución que tienen sus gráficos (Hi-Color en 640x480) todos aquellos que poseáin tarjetas gráficas de más de 16 *bits*, aunque también funciona en resoluciones más asequibles. Disfruta viendo cómo la tripulación del Enterprise es capaz de resolver los misterios más oscuros de la galaxia. Para ver esta demo va a ser necesario que la instales previamente en el disco duro.







KNIGHTS OF XENTAR



RUN:XENTAR.BAT



Si te acuerdas del famoso *Cobra Mission*, que hizo furor hace unos años, aquí tienes algo parecido. Ambientado en la edad media, este juego es una cuidada mezcla de juego de rol y de aventuras. En esta demo (lamentablemente no jugable) podrás disfrutar de cantidades ingentes de sugerentes dibujos *manga*. Los amantes de este tipo de dibujos tendrán en lo sucesivo *Manga* en esta sección. Pero mientras tanto, aquí les ofrecemos un aperitivo.









ORION CONSPIRACY



RUN:ORION.BAT



Has sido acusado de cometer un asesinato con el que no tienes nada que ver, por lo que te han encerrado en el último cuarto de toda la nave. Tu misión es escaparte y vengarte del que te ha metido en esta situación. Debes descubrir quién es el verdadero asesino. No te va a resultar fácil y necesitarás todo tu ingenio (y pensar como nadie) para escapar de la habitación en la que estás encerrado. Disfruta de este pedazo de demo en el que podrás jugar limitadamente. Atención. Aunque el programa te ofrece el español como idioma, la demo sólo está en inglés.





MACHIAVELLI



RUN:MACHIAVE.BAT

Aquí tienes la última simulación de la compañía Microprose. En esta versión limitada de demostración dispondrás de todas las opciones de la simulación. Pero la misión que tendrás que cumplir será relativamente sencilla. El escenario principal es el Mediterráneo, precisamente en la época de máximo trafico comercial entre Europa, África y Próximo Oriente. Debes actuar como un militar y además pensar como un comerciante emprendedor, capaz de derrotar las huestes sedientas de sangre de tus enemigos. Eso sí, no te dejes intimidar por las fuerzas de tus adversarios más poderosos ya que tarde o temprano los verás a tus pies.

NOTICIAS

CRUSADER

El nuevo arcade apocalíptico de Origin se llama **Crusader**. Basado en un futuro no muy lejano, utiliza el mismo sistema tridimensional que el sensacional *Little Big Adventure*, pero deriva de la aventura al arcade puro y duro.

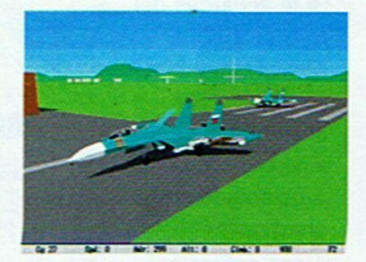
Explosiones, asesinatos y sangre por doquier dominan un juego muy sólido que cuenta con unos gráficos impresionantes en Super VGA.



ENTOMORPH

Este Entomorph es un divertidísimo juego de rol, que además de contar con unos gráficos Super VGA bastante aceptables y un sonido decentillo en General Midi, tiene un apasionante argumento. Te introduce en un mundo plagado por insectos y demás bichos de mal vivir. Deberás aniquilarlos para poder recuperar a la tercera hija del sultán, tu futura esposa.



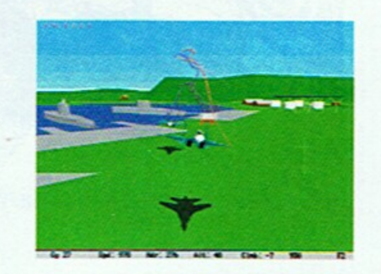


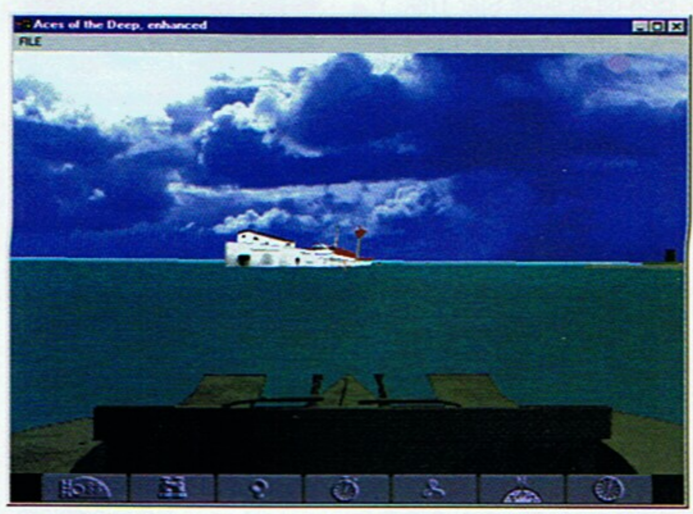
SU-27 FLANKER

El Su-27 Flanker es uno de los aviones más modernos de la antigua rusa.

Te ofrece unos gráficos Super VGA muy sencillitos (se limitan a unos simples polígonos), pero sin embargo bastante sólidos. Y, además, tiene un sonido realmente espectacular.

Estos dos datos quizá consigan que este juego, que de entrada posiblemente se quedase entre los del montón, tenga por lo menos una oportunidad en el mercado. Y eso a pesar de la sobreabundancia de simuladores de vuelo y de combate que se pueden encontrar en él.





ACES OF THE DEEP ENHACED

El juego *Aces of the Deep* original es, junto al programa *Seawolf* de la compañía Electronic Arts, el mejor simulador de submarinos creado para PC y sus compatibles. Si bien el primero se basa en la Segunda Guerra Mundial, el segundo se corresponde con un submarino nuclear de nuestros días. **Aces of the Deep Enhaced** es la versión para Windows y Windows '95. La verdad es que no te ofrece grandes novedades, pero sí alguna que otra ventaja apreciable, como la posibilidad de jugar bajo ventanas reescalables. Y, por supuesto, el perfecto sonido Midi que se puede escuchar a lo largo de todo el programa.

TORIN

El nuevo personaje de Sierra para el mundo de las aventuras gráficas ya tiene nombre, Torin. Aunque hacía meses que se oia hablar de este juego, no se tenían información completa sobre las características del programa en cuestión.

Torin y su mascota deben recorrer un extraño mundo en busca de su familia, en un juego que guarda mucho parecido gráfico con King Quest VII, ya que también emplea la técnica de simular dibujos animados. Aunque este juego para Windows, en principio parece indicado para niños , todos esperamos ansiosos a que a finales de este año presenten la versión definitiva.



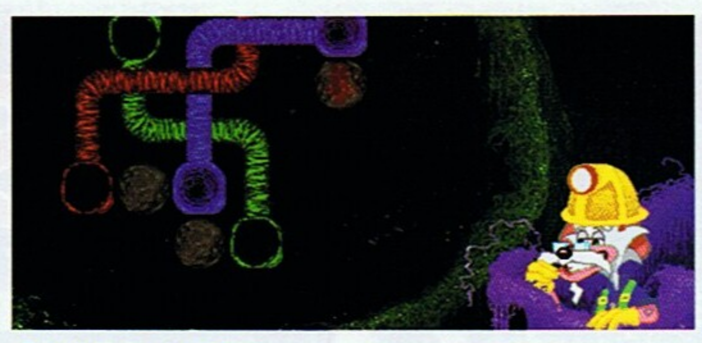




DR. BRAIN 3

¿Te gusta "romperte el coco"? Si la respuesta es afirmativa, seguro que lo pasaste muy bien hace ya algún tiempo con los programas *The Castle* y *The Island of Dr. Brain,* de Sierra on Line. Se componían de diversos juegos lógicos donde probabas tu inteligencia. Ahora, te llega la tercera entrega de la serie, la cual te transformará en rata de laboratorio por culpa de el fallido experimento de un doctor.

Así que ya sabes, tienes que asumir tu aspecto de rata y olvidar todos tus complejos. Tendrás que lanzarte a resolver los más diversos *puzzles.* Si lo consigues, podrás escapar de tu improvisado y repulsivo cuerpo. Ánimo y adelante.



CYBERMAGE

System Shock ya tiene su segunda entrega con **Cybermage.** Aquella divertida aventura, mezcla rol y arcade basado en el clásico *Doom,* ha mejorado ostensiblemente gracias a la aplicación de un mejor programa gestionador del escalado de gráficos. Además, se ha optado por dejar un poco de lado la aventura para centrarse mas en la magia y en la defensa del protagonista.







BREVES

Screamer

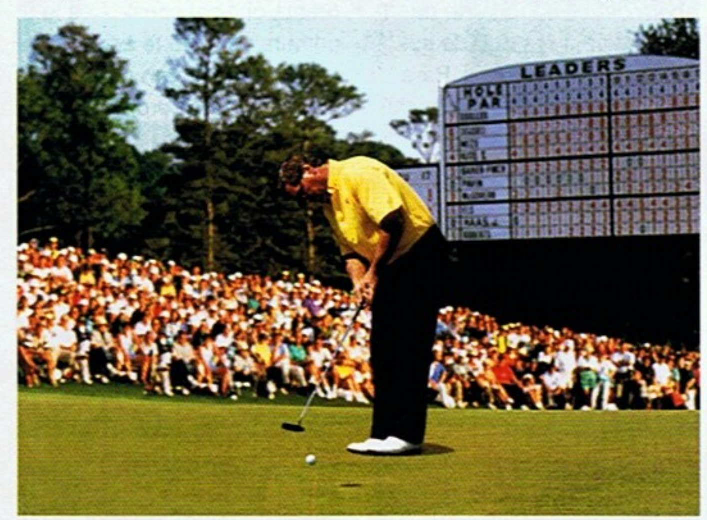
Este es el nombre de un nuevo juego italiano de carreras de coches. La prensa extranjera considera este título como una mezcla de *Virtua Racing* y *Ridge Racer* para ordenadores PC. Todavía no podemos confirmarlo, pero ojalá llegue a nuestro país.

The Darkening

La nueva producción de Electronic Arts está siendo finalizada de grabar en un estudio de Hollywood. Decimos grabar, porque al igual que hiciera Origin con su *Wing Commander III,* en **The Darkening** está ocurriendo lo mismo. Seguramente el juego se "estrene" a comienzos del año que viene, protagonizada por grandes estrellas del cine del calibre del "tío duro" Christopher Walken.

Panic in the Park

Erika Eleniak (*Los vigilantes de la playa, Alerta máxima, Beverlyricos...*) es la guapa protagonista del último juego de Warner Interactive. Como su nombre indica, este juego transcurre como si se tratase de una película de terror protagonizada por la esta Bella.



PGA TOUR '96

Si eres uno de esos fanáticos de los juegos de golf que "se traga" todo lo que cae en sus manos (*Links 386 Pro, Picture Perfect Golf,* o el mismísimo *PGA Tour 486...*), la nueva versión de este juego de Electronic Arts (dentro de la serie EA Sports) te enamorará. Se trata de un programa francamente espectacular. Sus gráficos Super VGA han mejorado notablemente en velocidad de carga. El juego mantiene el típico sistema para golpear la pelota, pero es mucho más fácil que en otros juegos atinar a la bola.



Magic Carpet 2

COMPAÑÍA: BULLFROG ● DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Con el sobrenombre de "Netherworlds" (Los mundos de Nunca Jamás en traducción libre), la compañía británica Bullfrog te ofrece la segunda parte de *Magic Carpet*, el excelente simulador de alfombra mágica persa que nos revolucionó a todos hace ya un año.

No debes confundirte con *Hidden Worlds*, el disco de datos del *Magic Carpet* original, ya que este es un juego completamente nuevo, que por supuesto incorpora el mismo motor de programación que el original, pero mejorado en muchos aspectos, tales como la velocidad en el modo Super VGA 640x480, los espectaculares efectos de luz de la magia "meteoro" reflejándose en el agua si es de día o en la tierra si es de noche, y las magníficas explosiones (muy mejoradas), que te traerán recuerdos de una noche de fallas en Valencia.

Por supuesto, se ha incorporado una nueva introducción animada de gráficos *renderizados*, donde se asiste al regreso del infame mago que tantos problemas causó a nuestro querido aprendiz de mago, ahora ascendido a poderoso hechicero.



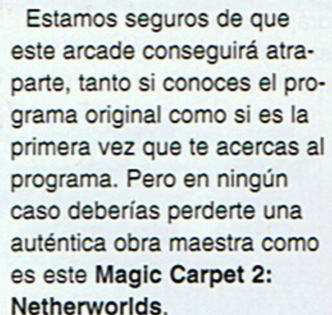
Como a pesar de tus supremos esfuerzos para acabar con él no lo conseguiste, ahora debes asegurarte de que vuelva a resurgir de sus cenizas cual ave fénix. Para ello, debes emplear tus hechizos, los cuales son más destructivos ahora (se pueden elevar hasta el nivel III).

Estamos seguros de que este arcade conseguirá atraparte, tanto si conoces el programa original como si es la primera vez que te acercas al programa. Pero en ningún caso deberías perderte una auténtica obra maestra como es este **Magic Carpet 2: Netherworlds**.













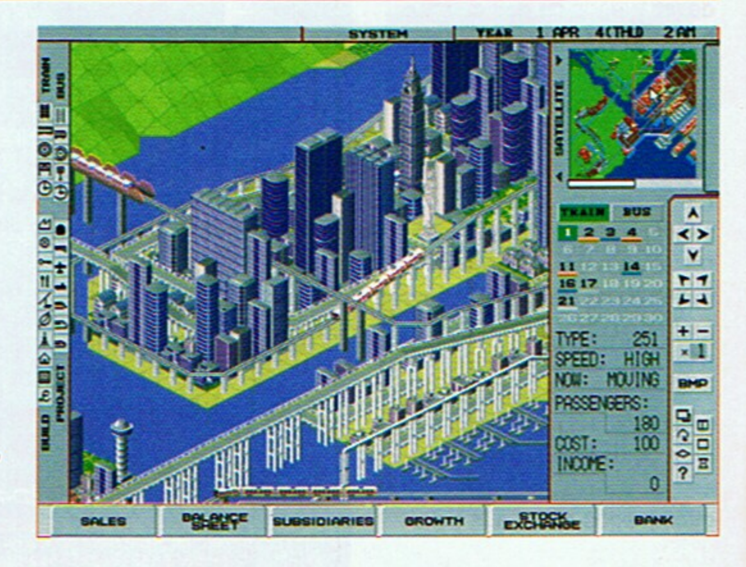
A-IV Networks

COMPAÑÍA: INFOGRAMES ● DISTRIBUIDOR: ERBE

Si recuerdas *A-Train*, este juego te sonará mucho. Aunque en principio parece el mismo programa, los muchachos de Infogrames han realizado un ímprobo trabajo para lograr algo imposible: mejorar un producto inmejorable.

Si bien gráficamente el entorno de juego no ha variado nada, en el CD se han añadido vídeos (protagonizados por el conicido actor James Coburn), y se han mejorado añadidos tales como los de las caras de los consejeros, que han tomado *look* de dibujos manga.

La versión española del juego estará completamente traducida y doblada a nuestro idioma. No te aconsejo que olvides este próximo estreno.



Virtual Karts

COMPAÑIA: MICROPROSE ● DISTRIBUCION : PROEIN, S.A.

Dos son los nuevos juegos de coches que prepara la compañía Microprose para la próxima temporada. Si en el número Uno de PC Top Player ya os ofrecíamos información acerca del programa *Formula I Grand Prix 2*, este mes la famosa casa americana nos ha sorprendido con la presentación de **Virtual Karts**, un espectacular juego de carreras de *karts*, que mejora sustancialmento lo visto hasta ahora en este tipo de juegos. Se parece bastante al estilo de juego de *Superkarts* de Virgin, pero introduciendo el factor 3D puro. A diferencia del mencionado progama, este nuevo juego es visible desde cualquier punto gracias a la cámara de seguimiento.

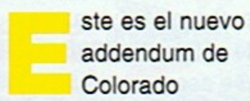
La carrera se desarrolla a lo largo de diversos escenarios. Entre ellos, destaca sobre todo el de la ciudad, por los excelentes elementos gráficos de que dispone. Aunque su fecha de aparición todavía no es definitiva, esperemos que la versión final sea tan divertida como el *Formula Grand Prix* original.











Flight Shop

COMPAÑIA: COLORADO TECH ● DISTRIBUCION : PROEIN, S.A.

Este es el nuevo addendum de Colorado Technologies para el archiconocido *Flight Simulator* de Microsoft. Parece que esta compañía se ha especializado en realizar escenarios para este simulador, y tras *Europe* y *Las Vegas*, presenta este **Flight Shop**.

Aunque en principio pudiera parecer que es simplemente otra ciudad para añadir a tu colección, lo que realmente encontrarás será la posibilidad de dirigir todo el tráfico aéreo desde la torre de control. Además, añade posibilidades antes insospechadas gracias a las nuevas e inesperadas dificultades.

That means war! Litwars

COMPAÑIA: MICROPROSE ● DISTRIBUCION : PROEIN, S.A.

Esta es una buena noticia para los amantes de los juegos de estrategia. Este **Litwars** (**Little Wars**) es un programa para Windows en el que debes controlar un poderoso ejército que debe conquistar el país vecino atacando con todas sus fuerzas.

Gráficamente, recuerda a programas como *The Perfect General II*. Aquí se ha optado por un logrado ambiente en tres dimensiones. De esta manera, nuestras pequeñas naves (parecidas a *Micromachines*) son vistas desde una perspectiva isométrica, y, a pesar de su pequeño tamaño, están muy definidas. Otro buen detalle en este aspecto es la posibilidad de moverte por el mapa con la comodidad de manejar el ratón. Por otro lado, puedes utilizar un potentísimo *zoom* de pantalla para localizar mejor las distintas unidades.



Aunque el argumento del juego no es nada original, la dinámica es realmente excelente e invita a echar partida tras partida, con la "sana" intención de destrozar a las fuerzas enemigas.



PREVIEWS

Pitfall

COMPAÑÍA: ACTIVISION ● DISTRIBUIDOR: SIN DETERMINAR



Si el mes pasado te adelantábamos en la sección Noticias que el primer juego de un *third-party* (compañía programadora que produce un juego para otra empresa) para Windows '95 era una versión PC del programa **Pitfall**.

El conocido juego de las consolas Atari 2600 que tanto nos encandiló allá por el año 1982, regresa con fuerzas renovadas tras su paso a lo largo de este año por todas las videoconsolas caseras. Pero, aunque éstas eran muy buenas, una cosa está clara: **Pitfall** para Windows 95 es alucinante.

Al tratarse de una aplicación nativa creada especialmente para el nuevo entorno de Microsoft de 32 bits, aplica todas las ventajas del nuevo sistema operativo, ofreciendo en ventana un festival de diversión, gracias a la trepidante acción de este fabuloso juego.

Gráficamente, es posible utilizarlo a pantalla completa, pero también posibilita el ajuste a cualquier resolución al encajarlo en ventana. Si tenemos en cuenta que la paleta de 256 colores ha sido elegida a la perfección y que los efectos de *scroll* son realmente buenos, podemos asegurar que **Pitfall** será un auténtico éxito.

Si ya te has comprado tu copia de Windows '95, no lo pienses dos veces y hazte con este sólido **Pitfall** en cuanto se asome a las fronteras de nuestro país.









Papparazzi

COMPAÑÍA: ACTIVISION ● DISTRIBUIDOR: SIN DETERMINAR

La última aventura de Activion para Windows te invita a convertirte en un *papparazzi*, uno de esos fotógrafos que persiguen a los famosos para obtener alguna fotografía de ellos realizando ciertas acciones de muy dudosa ética.

Por supuesto, tú tampoco serás lo que se dice muy ético, ya que te moverás por el vil metal dorado. Para poder vivir tienes que vender tus fotografías; y lo cierto es que la vida está muy "achuchada". Para obtener información sobre la situación de un famoso, debes escuchar las noticias de televisión y, una vez localizado el famoso, espera pacientemente con tu cámara cargada hasta que cometa un desliz En ese momento deberás tomar una foto (tienes dos oportunidades por famoso), la cual te será debidamente recompensada dependiendo de su valor intrínseco.

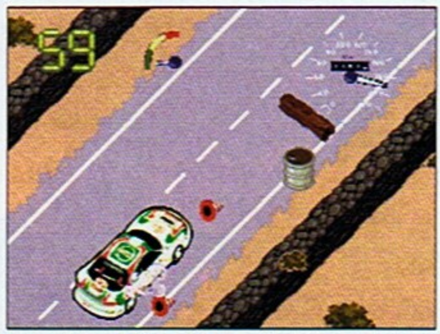


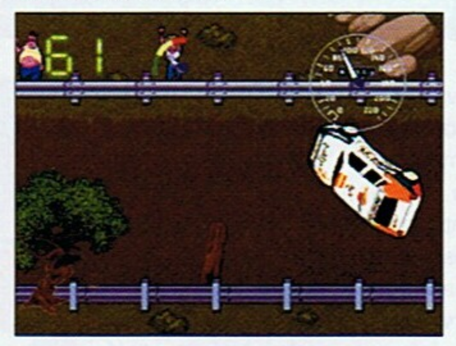


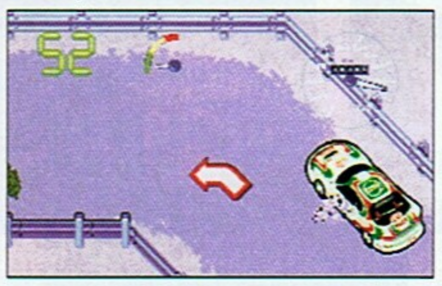




TODA LA EMOCION DEL MUNDIAL DE RALLYS EN TU PC


Evita los obstáculos con la ayuda de las instrucciones de tu copiloto.

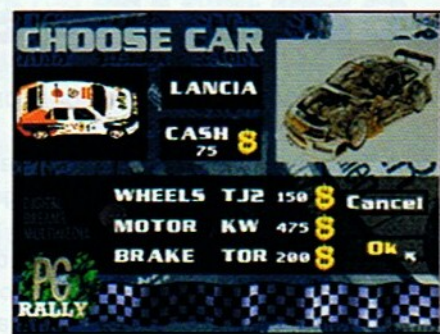

Gráficos y animaciones digitalizadas con sonido y música simultáneos.


30 Tramos diferentes de nieve, tierra y asfalto para poner a prueba tus reflejos.









¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 2495 PTAS

CON LA GARANTÍA DE DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita PC RALLY enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ PC RALLY por 2495 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos...Domicilio...Población..........................

Provincia...C.P ....Fecha de nacimiento.............................Profesión..........................

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS SRL ☐ Contra-reembolso Teléfono ....

☐ Giro Postal nº...de fecha..............................

Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta..................Nombre del titular, si es distinto..............................

TOWER COMMUNICATIONS

Rellena este cupón y envíalo a: TOWER COMMUNICATIONS SRL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid.

PREVIEWS

Harvester

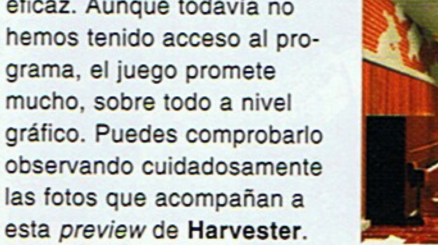
COMPAÑÍA: CAPSTONE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.



Cada mes, los gráficos de los nuevos juegos son mejores que los de sus predecesores, gracias al intenso uso por parte de los programadores de los recursos ofrecidos por los nuevos ordenadores (sobre todo, el uso de gráficos Super VGA). Éstos necesitan un gran equipo para que el programa corra a una velocidad decente, pero a los programadores no parece importarles.

Harvester es uno de estos casos. Combina gráficos tridimensionales *renderizados* con imágenes reales capturadas mediante digitalizadoras de vídeo. Ofrece al usuario, pues, una excelente visión de juego.

El protagonista debe enfrentarse dentro de este mundillo a seres de lo más extraño. Ellos intentarán acabar con él, y él debe hacer lo mismo con ellos, pero de forma más rápida y eficaz. Aunque todavía no hemos tenido acceso al programa, el juego promete mucho, sobre todo a nivel gráfico. Puedes comprobarlo observando cuidadosamente las fotos que acompañan a esta *preview* de **Harvester**.













Lemmings 3D

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: DRO SOFT





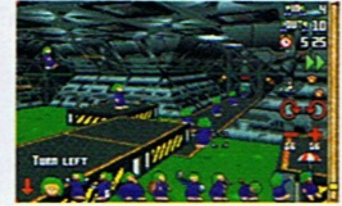
La "lemmingmanía" ataca de nuevo, en la ya quinta entrega de las aventuras de estos pequeños suicidas verdes. Cuando ya todos pensábamos que todo estaba inventado, y con el mal sabor de boca que dejó *All New World of Lemmings* (debido a que era más de lo mismo pero con mejores gráficos), Psygnosis se ha anotado un punto al crear para estos seres un entorno tridimensional donde podrán hacer de las suyas a sus anchas.

Esta locura nos llega avalada por sus excelentes gráficos. Destaca, por supuesto, el escalado en 3D (al estilo *Doom*) que hay en todos los escenarios. Éstos representan lugares tan curiosos como una pirámide, un barco, el interior de una fábrica moderna o un paisaje helado. Todos y cada uno de dichos escenarios tienen su propia presentación animada.

Muchos os preguntaréis cómo será posible controlar a los *lemmings* por este mágico mundo 3D. La cosa es muy sencilla. Debes hacer uso de las cuatro cámaras situadas en cada escenario para seguir la acción. Tienes la posibilidad de moverlas sin ningún problema. Como curiosidad, debemos decir que existe una quinta cámara, la cual se corresponde a los ojos de un *lemming*.







JUEGOS

ÍNDICE

La ficha técnica de PC PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.




Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).



Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.


Programa comentado en versión CD-ROM y número de discos.


Programa comentado en versión disquetes y número de discos.

MEGA GAME

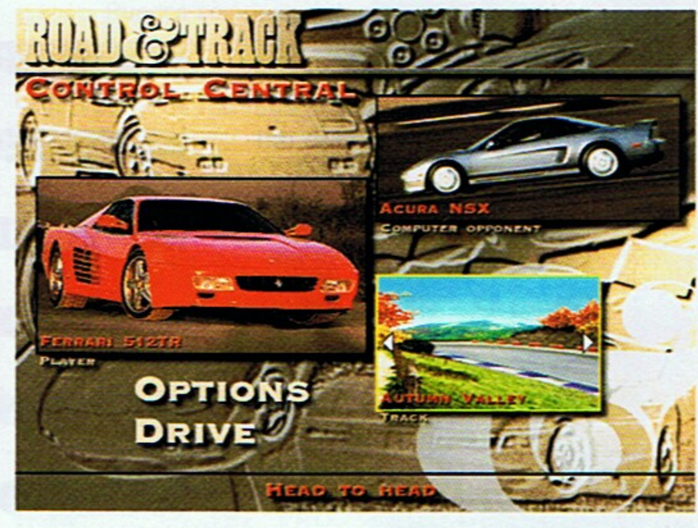
The Need for SPEED



Un pitido que te estremece el oído... Un temblor que te recorre la piel... Es la necesidad de velocidad. La sientes dentro de ti. Para nosotros los mortales es un juguete peligroso. Pero con The Need for Speed puedes correr el riesgo. Olvídalo todo y pisa el acelerador.



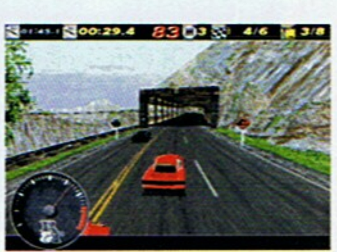




Si algún juego va a crear auténtica pasión por el automovilismo, ése es, desde luego, este magnífico **The Need for the speed**, de la sucursal canadiense de la compañía Electronics Arts. La verdad es que estos americanos están pisando con pies de plomo: de un tiempo a esta parte todos sus lanzamientos son verdaderos "exitazos". Los programadores de este nuevo título han conseguido dotar esta producción del genuino sabor del ya mítico *Test Drive* de la compañía Accolade. Han logrado propocionar al nuevo juego un *look* excepcional, gracias al uso de gráficos Super VGA. Podrás disfrutar de ellos tanto en los menúes de opciones como durante todo el desarrollo del juego. Además, a pesar de venir de una gran compañía, se acuerda de los pequeños: existe el modo 320x200 para los procesadores menos potentes.

Desde luego, no han sido "rácanos" con esos pequeños detalles que consiguen dar calidad a cualquier juego o por lo menos lo revisten con un toque de estilo. En mi opinión, en esta producción, precisamente gracias a dichos detalles, el resultado final es prácticamente insuperable.











Cuando hablo de pequeñeces me refiero, por ejemplo, a los pilotos de freno, que se encienden si los utilizas, al claxón con el que avisarás a los otros coches de tu presencia, a las marcas que quedan en la carretera cuando realizas algún derrapaje o un frenazo brusco, a los diversos y a veces mínimos elementos de cada paisaje, al acabado efecto de sonido cuando atraviesas túneles, y a un interminable etcétera de ingeniosas sorpresas.

Además, podrás disfrutar de varios vídeos de gran calidad a pantalla completa. Entre ellos destacan, por supuesto, los de presentación de los coches disponibles. Gracias a ellos saciarás tu natural curiosidad analizando cada uno de los ocho automóviles que tienes la posibilidad de controlar durante el juego. Es difícil destacar alguno de ellos, ya que son excelentes. De todas maneras, no pierdas de vista ni el Lamborghini Diablo VT ni el Ferrari 512 TR.

Si tienes algún "problemilla" con la policía (¡es casi imposible no sufrir más de un "roce"!), también podrás disfrutar de unas escenas de vídeo muy logradas que completan a la perfección el conjunto del juego. El principal problema de esto es que sólo los usuarios de ordenadores muy potentes tendrán la oportunidad de disfrutar de la máxima resolución. Esto sucede a menudo: la calidad suele venir acompañada de unos requerimientos muy elevados.

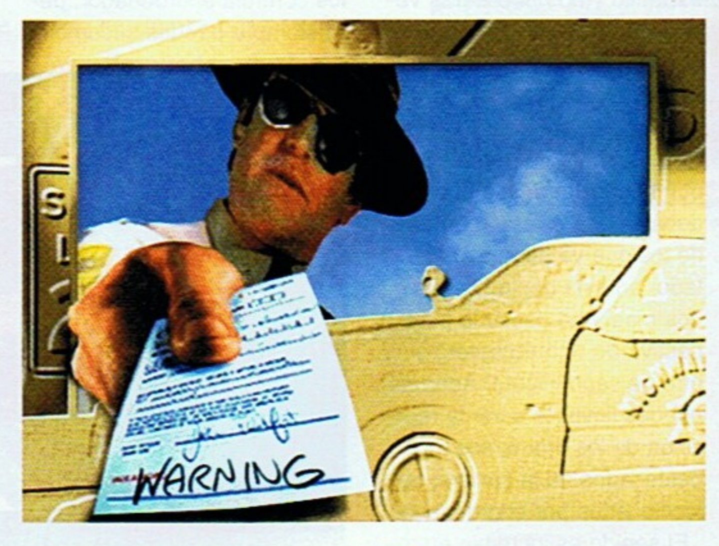
Con respecto a la versión de consola 3DO que apareció el año pasado, se ha aumentado el número de circuitos que tienes a tu disposición. También han sido modificados los gráficos en relación a ella. A pesar de que antes parecían más realistas los escenarios, la versión Super VGA de PC cuenta con más detalles (de esos de los que te hablaba antes) por lo que se refiere a carteles y a señalización.

También cuentas con la posibilidad de cambiar los paisajes que vas a atravesar. Muchos de ellos son de un único sentido, pero cuidado, existen otros en los que podrás encontrarte algún que otro bólido en el sentido contrario. En el peor de los casos se producirá una colisión que se puede calificar de alucinante dentro del mundo del PC. Este adjetivo se debe no sólo a la calidad de los efectos de choque, sino también a la variedad de los mismos: cada uno de ellos se producirá de forma diferente en cada ocasión. En la forma de las colisiones entran en juego factores de muy diversa índole, como las distintas velocidades de los vehículos, el resto de circulación o la aparición de algunos elementos extraños.

Otra de las novedades más interesantes que añade el juego es la variedad de puntos de vista desde los que ves el coche. En el primero de ellos, por supuesto, te pones al vo-







ALTERNATIVAS



MEGARACE
Mindscape•Proein, S.A.
Carreras futuristas con escenarios virtuales.



DDM RALLY
DDM•Tower Comm.
Fabuloso juego de *rallies* visto desde una perspectiva cenital.

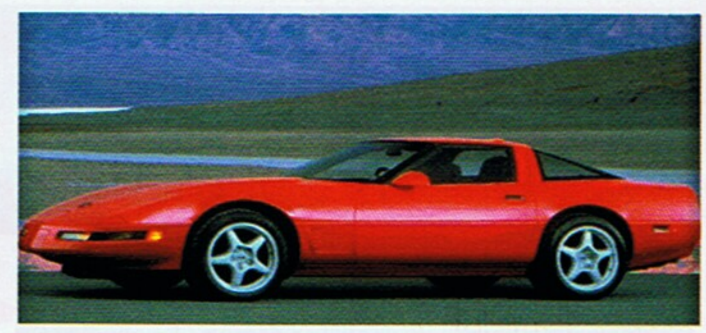


HI-OCTANE
Bullfrog•Dro Soft
Carreras Super VGA combinadas con batallas por el primer puesto.

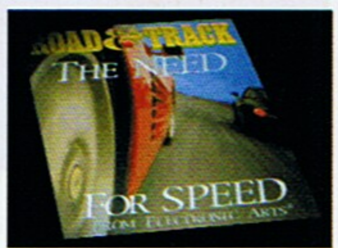












lante del coche. A mí, particularmente, me parece el punto de vista más emocionante. Los otros dos son exteriores al coche. Uno de ellos está pegado a su parte de atrás y otro más alejado (puedes observarlos en las imágenes que acompañan a este artículo). Distanciado de tu coche te harás una idea de conjunto de lo que se te viene encima.

Al acabar una carrera tienes la posibilidad de volver a verla. Entonces estarás más tranquilo y no necesitarás velocidad. No serás más que un simple espectador y disfrutarás de tus propias maniobras gracias a la opción de *replay*. Naturalmente, te permite seguir la carrera desde el punto de vista que elijas. Además de los que ya hemos comentado, en esta opción tienes dos más: uno desde la perspectiva de un helicóptero y otro de seguimiento. Además puedes limitarte a ver la repetición de los momentos más destacados de la carrera, seleccionados por el ordenador.

El sonido es increíble en todos sus aspectos. Las distintas melodías... bueno, quizá te suene algo "ñoño" esto de "las melodías". En realidad son magníficas canciones de *rock* duro. Como decía, estas canciones son la elección adecuada. El *rock and roll* es único para crear sensación de velocidad.

Los efectos sonoros, como el impresinante ruido de motores y cláxones en la carretera, le dan el acabado perfecto a este ambiente único.

Correr sí, pero ¿contra quién? En el modo de carrera simple te enfrentarás a un rival muy duro de pelar, pero si escoges el modo de torneo lo tendrás mucho más difícil todavía. En él te ves obligado a enfrentarte con rivales numerosos y muy susceptibles...

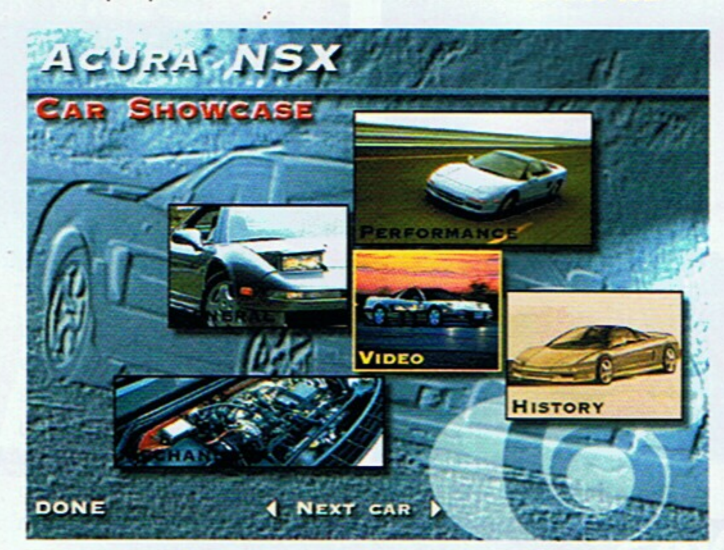
En principio, estos rivales los controla el ordenador, pero siempre puedes sucumbir a la tentación de jugar contra tus amigos, vía módem, naturalmente. ¡Cómo no iba a incluir esta posibilidad un programa pensado y realizado para ser el primero de la fila!

La magnífica jugabilidad que tenía la consola sigue siendo la misma, por supuesto. Además, puedes elegir modo de manejo del cambio de marchas entre manual (más difícil) y automático.

Te recomendamos que empieces por este último si quieres ser capaz de completar al menos una vuelta de cualquier circuito. De ninguna manera quiere decir esto que el juego sea para expertos del pilotaje virtual pero, lógicamente, necesitarás practicar un poco (quizá bastante) antes de convertirse en el Alain Prost de la carretera.

Con todo lo mencionado del juego, si hay que quedarse con algo, es con la gran sensación de velocidad que produce el pilotaje de los coches. Es algo que llegas a necesitar. ¿Por qué será?

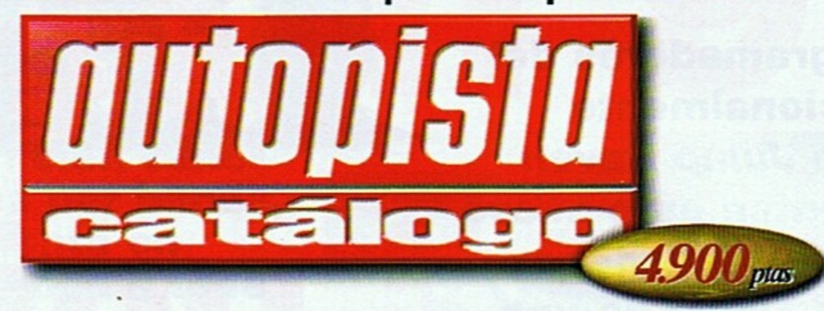
E. Toribio







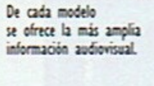
EL CDROM que esperabas



La más completa colección interactiva y multimedia de automóviles



Autopista, la publicación líder de ventas y audiencia, así como de mayor prestigio entre las dedicadas al automóvil, presenta un catálogo mundial de coches en soporte CD-Rom, elaborado a partir del *Autocatálogo*, anuario que se viene publicando desde hace 15 años, y que actualmente se edita en 20 países.



De cada modelo se ofrece la más amplia información audiovisual.

En el CD-Rom *Autopista Catálogo* se incorporan las más espectaculares soluciones multimedia, con más de 1.500 fotografías, y presentaciones de más de 500 modelos con locuciones y fondo musical .Además, la información de los modelos más novedosos e interesantes del mercado se complementa con dinámicas animaciones audiovisuales, que incluyen fotografías a pantalla completa, video, locuciones y fondos musicales.



Pantallas de selección de modelos y de presentación de características técnicas.



En el catálogo mundial, por medio de fotografías y locuciones con fondos musicales, se muestran más de 1.800 modelos y versiones de automóviles fabricados en todo el mundo, con 70.000 datos técnicos y los precios actualizados de los 1.200 coches que se comercializan en España.

Desde cualquier parte de la aplicación es posible realizar la comparativa de hasta cinco modelos en una misma pantalla y por medio de hipertexto, se dispone de explicaciones detalladas de los términos técnicos más habituales.

Todo ello con la garantía informativa del grupo Luike-motopress, una de las más importantes editoriales de publicaciones periódicas de nuestro país, y la líder entre las especializadas en temas de automoción.





Por medio de álbumes de fotos se presentan los modelos seleccionados, así como las comparativas

REQUISITOS TECNICOS

- *PC compatible, con entorno Windows 3.1*
- *Lector de CD-Rom*
- *Tarjeta de sonido*
- *Tarjeta gráfica VGA de 256 colores*
- *Ratón*
- *Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB*



EN KIOSCOS, GRANDES SUPERFICIES, LIBRERIAS Y TIENDAS INFORMÁTICAS.



Si lo prefieres, solicita tu ejemplar por teléfono y lo recibirás en tu domicilio sin recargo alguno. **"Atención al lector"**, Telf.: 91-347 01 37. Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.

Con la garantía informativa de

Luike-motorpress



Los programadores del internacionalmente laureado *Jump Raven* te presentan este nuevo juego en el que debes salvar la Tierra de una terrible amenaza.

Lunicus



Un antiguo artefacto de procedencia alienígena ha sido descubierto y reparado en la Tierra. Al hacerlo, se ha activado una alarma que avisa a unos extraterrestres instalados en el jurásico. Tan sólo una base militar lunar está fuera de su dominio. Desde allí deberás luchar contra esas terribles criaturas para evitar la aniquilación de la raza humana.

Tras este argumento se encuentra la última producción de Cyberflix, casa autora de *Jump Raven*. No parece excesivamente original, pero su realización técnica supera con creces lo conseguido en el título arriba mencionado. El juego compagina con brillantez secuencias puramente arcade tipo *Doom* (desarrolladas en edificios o en la calle) con otras del estilo de las videoaventuras (en las que debes moverte por el interior de la base lunar).

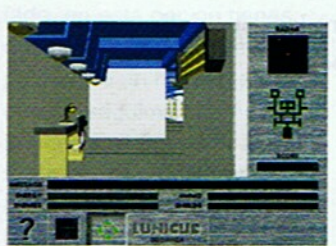
El programa corre bajo Windows y, por ser una aplicación de 32 *bits*, requiere la instalación de Win32S, incluido en el CD. Dicha aplicación de 32 *bits* te proporciona una mayor calidad de gráficos, especialmente en el apartado de movimiento. El conjunto del mapeado en el que discurre la aventura está formado por gráficos *semirenderizados*, lo cual ofrece un enorme realismo a su desarrollo.

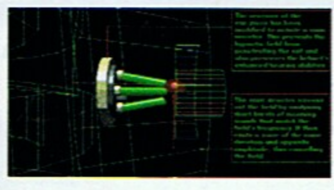
El aspecto sonoro está bastante cuidado. Excelentes melodías acompañan a las escenas de vídeo que aparecen durante el juego. Sin embargo, la música de fondo de la aventura es algo monótona y se hace pesada. Todos los diálogos del programa han sido digitalizados, aunque desgraciadamente en inglés.

En conjunto, se trata de un programa que sabe intercalar dosis de acción e inteligencia. Un juego que quizás sabrá a poco a los amantes de las videoaventuras o a los fanáticos de los arcades, pero que puede satisfacer las necesidades del jugador medio.

A. J. NOVILLO











ALTERNATIVAS



JUMP RAVEN
Cyberflix•CIC Interactivo
El anterior programa de la compañía Cyberflix.



JOURNEYMAN PROJECT
Presto Studios•Erbe
Una aventura para el entorno Windows.

Sail'95



Con cien cañones por banda, viento en popa a toda vela, no surca el mar sino vuela...

Tienes delante el simulador de vela más fiel de los que existen en el mercado (nombrado simulador oficial de la copa América de 1995). También te encuentras ante el programa de tres discos que tarda más en instalarse. Los copia al disco duro y comienza a generar cada uno de los barcos que utilizará durante el juego. Este proceso es el que más tarda (aproximadamente 20 minutos en un 486-66...).

Creado para Windows 3.1 o Windows '95, se recomienda el uso de este último o de por lo menos un extensor de 32 *Bits* para Windows, como Win32S. Además, debe estar instalado en 1024x768x256 Colores.

El juego posee unos gráficos a veces un poco simples pero siempre de gran calidad. En cuanto a animaciones, no posee más que las propias de movimiento del barco. La música es bastante repetitiva; a veces incluso llega a ser aburrida...

Las opciones del juego son bastante pocas. Puedes elegir el recorrido: la copa del 92, la del 95, el recorrido olímpico o un recorrido corto. También es posible grabar la partida.

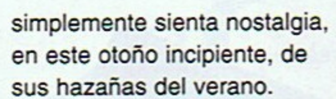
El manejo del juego es simple y preciso. Controlas el rumbo del barco con el timón, el despliegue de las velas y la posibilidad de activar la vela *Spinnaker*.

En la pantalla puedes ver gran cantidad de datos respecto a tu barco, tales como el rumbo, la dirección del viento, el timón, etc.

Todo el juego se desarrolla en esa única pantalla, que está dividida en cinco partes :

- Mapa con el rumbo. En él se ven los dos barcos, el tuyo y el del contrario, siguiendo el curso previamente fijado.
- Vista desde el interior del barco. Es una de las dos vistas existentes. Desde aquí controlas el timón y las velas.
- Vista desde el exterior. Sin duda, es la más espectacular. Ves el barco desde fuera, en todo su esplendor (con sus velas suspendidas sobre el mar, infladas por efecto del viento o caídas cuando el aire está en calma total).
- Controles. Te muestra los *displays* del barco: timón, navegación, un gráfico del viento y otro del enemigo.
- Control del timón. En esta parte verás si está o no forzado el timón, ya que podría llegar a hundirse tu barco.

Respecto a la jugabilidad, no es mucha, la verdad. Está pensado para gente que disfrute con la navegación y quiera practicar en casa o simplemente sienta nostalgia, en este otoño incipiente, de sus hazañas del verano.



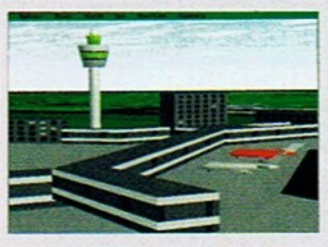
El manual incluso llega a mostrarte un cursillo de iniciación a la navegación, en el que tienes toda la teoría al respecto, tanto sobre los vientos como sobre los barcos.

J. Rodríguez





ALTERNATIVAS

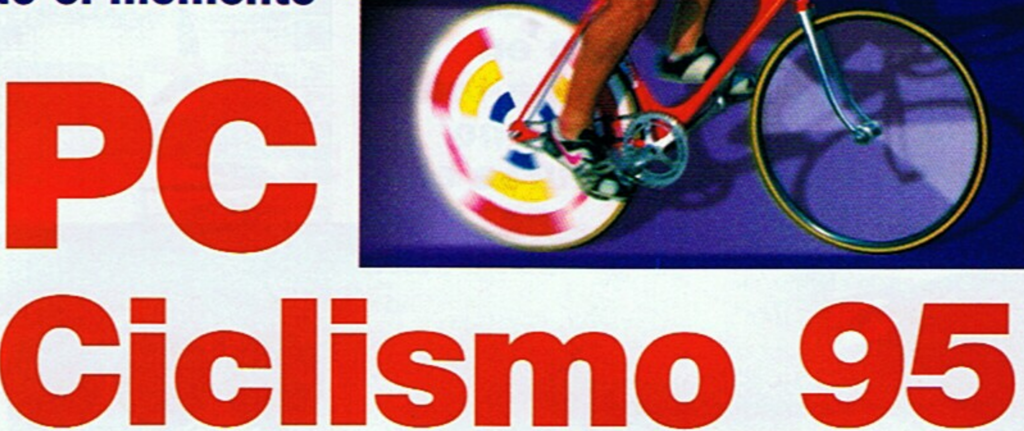


FLIGHT SIMULATOR 5.1
Microsoft•Erbe
El simulador de aviación más completo.



FLIGHT UNLIMITED
Looking Glass•Erbe
Posiblemente, los mejores gráficos en simulación.

Del ciclismo de carretera se dice que es el deporte más difícil, hecho para "tíos" duros. Ha llegado el momento de que te aferres a tu sillón y te lances a por el Alpe D'Huez, Los Lagos o el Mortirolo.



PC Ciclismo 95









En este año mítico para el ciclismo español, gracias a la victoria por quinta vez consecutiva de Miguel Induráin en el Tour de Francia, DDM se suma a la fiebre por las dos ruedas.

El programa se divide en dos partes bien diferenciadas: por un lado tienes una extensa base de datos con los ciclistas del panorama internacional, los equipos en cuyas filas militan y los directores de cada equipo. Luego tienes una parte más lúdica: te sientas en un duro sillín para quemar kilómetros sobre las mejores carreteras de Europa.

La extensa base de datos cubre la práctica totalidad de los ciclistas profesionales, agrupados en diferentes escuadras, con sus coloristas maillots.

Tras elegir una de las escuadras, tienes ante tus ojos la plantilla completa, con su director deportivo. Selecciona cualquiera de estos atletas y contempla su ficha deportiva completa, con características físicas, rendimiento en diferentes terrenos (pelotón, montaña, contrarreloj, *sprint* final) y su palmarés e historial deportivo.

También hay un apartado dedicado a las tres grandes competiciones mundiales por etapas, a saber: Tour de Francia, Giro de Italia y Vuelta a España. Puedes conocer la historia de cada una de estas carreras, desde su creación a principios de siglo hasta nuestros días.

Además, hay una relación de los ganadores de cada una de sus ediciones, desde la primera hasta la última disputada.

Por otro lado, dispones de información sobre los mejores corredores de la historia, empezando por los "fundadores" y acabando por los últimos grandes, recientemente retirados, que lo consolidaron. Sin olvidar nombres como los de Mercks, Bahamontes o Coppi y los grandes corredores que han contribuido a engrandecer este deporte.

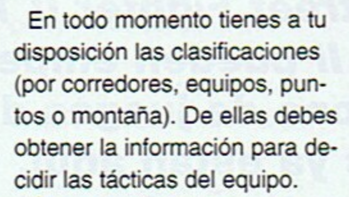
Desde un punto de vista mucho más lúdico, hay un apartado en el cual puedes dirigir cualquiera de estos equipos sobre la carretera. Tu objetivo, claro está, es ganar el mayor número de etapas, amén de lograr la victoria final. Para lograrlo, no sólo cuentas con tu elenco de corredores: tienes que decidir el equipo y las estrategias o comprar y vender corredores para mejorar tu escuadra o la economía del equipo.

Nada más entrar en la sección de director de equipo, puedes cargar cualquiera de las partidas grabadas o crear una nueva. Después de hacer esto y elegir el equipo que vas a dirigir, tienes que asumir el papel de director de un equipo. Algo nada fácil.



Es muy importante el mercado de corredores, con oferta y demanda; en él puedes engrosar tus arcas comprando o vendiendo un corredor.

Debes decidir también el equipo con que van a contar tus corredores para afrontar la carrera. Tienes que elegir bicicleta (normal, de velocidad), los cascos a emplear, el avituallamiento que van a llevar y los aspectos publicitarios, como las gorras o las diferentes gafas de protección.



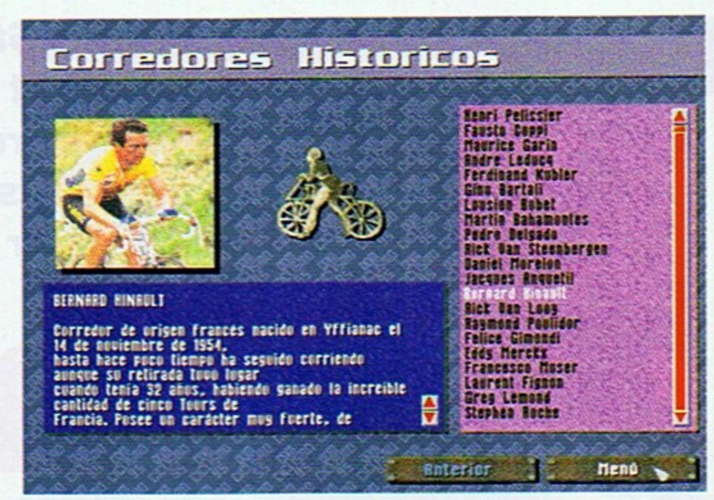
En todo momento tienes a tu disposición las clasificaciones (por corredores, equipos, puntos o montaña). De ellas debes obtener la información para decidir las tácticas del equipo.

Éstas decidirán la clasificación. Tienes que dar a cada uno sus instrucciones. Hay varias posibilidades, desde encomendarles una escapada a disputar la meta final. De este modo puedes decidir qué van a realizar los corredores en cada momento de la etapa.









El siguiente paso es disputar la carrera en sí. Puedes seleccionar uno de los corredores para llevarlo en la carretera o simplemente ver desde tu sillón el lento transcurrir de la etapa. Esto te lleva directamente a la carretera, donde el programa pasa a trabajar en una resolución menor pero con buenos gráficos.

Esta sección de arcade cuenta con gran cantidad de gráficos detallados. Puedes ver los uniformes de los corredores formando una gran serpiente multicolor, las bicicletas llevando ruedas lenticulares, de cuatro radios o clásicas, a los motoristas de televisión en pleno trabajo y al público animando desde los laterales de la carretera. En cualquier momento puedes cambiar de vistas, centrando la acción en la cabeza de la carrera, la cola o el pelotón principal. Y sobre todo vivir de cerca los mejores momentos.

Cuando controles al corredor, puedes variar el ritmo de pedaleo, la marcha utilizada y los giros a izquierda y derecha, así como realizar la ingestión de alimentos o ver la información del crono.

Para finalizar, debo decir que este programa viene a llenar el hueco del ciclismo en el panorama de juegos deportivos. Y si además cuenta con la gran calidad que tiene este **PC Ciclismo '95**, es un hecho que todos los aficionados a este bello deporte hemos de agradecer.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



NBA LIVE '95
Electronic Arts•Dro Soft
Baloncesto de la NBA de insuperable calidad.



PC LIGA 95-96
DDM•Tower Communications
Los 22 equipos de la nueva liga, reunidos en dos disquetes.



WORLD CUP RUGBY '95
Electronic Arts•Dro Soft
Un deporte minoritario que da mucho juego.

Super Street Fighter II Turbo y _Mortal Kombat II_ pueden empezar a temblar en su trono de juegos de lucha. Los _Warriors_ ya están aquí, dispuestos a destruir a todo el que encuentren.



Warriors





Los aficionados a los juegos de lucha están de suerte. La irrupción de *Super Street Fighter II Turbo* ha generado una avalancha de títulos que compiten en calidad y espectacularidad para convertirse en los preferidos del consumidor. *Mortal Kombat II*, *Brutal*, *FX Fighter* o *Sango Fighter II* han sido las primeras respuestas del mercado. Ahora, la casa Mindscape apuesta fuerte por este tipo de juegos con su nuevo título: *Warriors*.

Como es habitual, tu objetivo es superar a los múltiples luchadores que aparecen. Cada vez te acercarás más al jefe, en este caso un alienígena que busca luchadores. Por supuesto, en tu "viaje" cruzarás los más espectaculares parajes. Hasta aquí no hay nada nuevo. Pero al ejecutar el CD difícilmente podrás contener alguna que otra exclamación.

Tu sorpresa se deberá a la excepcional calidad de los gráficos que presenta el programa. En esto está muy por encima de todos sus competidores.

Para empezar, se puede jugar en resolución normal o alta. En el primero de los casos observarás el desarrollo del juego a toda pantalla con 320x200 *pixels*. Los *sprites* de los jugadores en baja resolución tienen un tamaño realmente impresionante: en algunos casos toman casi dos tercios del total de la altura de la pantalla. El movimiento, a pesar de ello, es bastante ágil, aunque necesitarás una tarjeta de vídeo bastante rápida (preferiblemente de bus local con 2 MB de RAM). En caso contrario, el juego pierde velocidad y brillantez.

En alta resolución la presentación de la pantalla del juego varía un poco. Verás el combate a través de un monitor que te indica el tiempo del combate y los puntos de energía que restan a cada luchador. El tamaño de los *sprites* es más reducido, pero los luchadores y su entorno tienen una definición más perfecta.

Puedes pensar que los gráficos son muy buenos pero, de todos modos, sigue siendo lo de siempre. Te equivocas. Pulsando las teclas de Avance y Retroceso de Página puedes modificar la













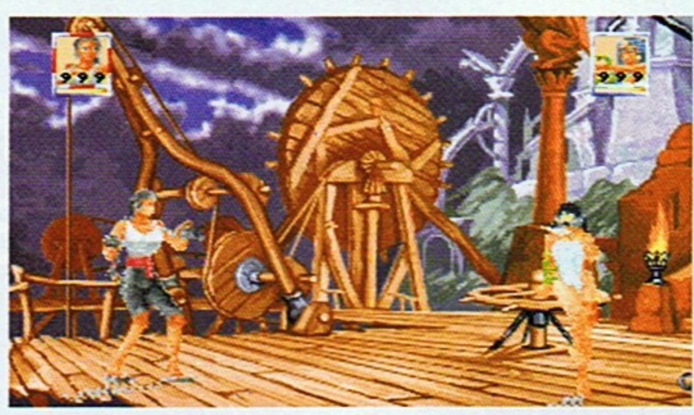


perspectiva desde la que observar la lucha. Aparecerá una imagen isométrica del campo de batalla, que te permitirá tener un nuevo punto de vista. Si combinas estas dos resoluciones y las diferentes perspectivas, obtendrás cuatro distintos modos de visualizar la acción.

Los escenarios tienen muchas pantallas, con un *scroll* horizontal que aparece cuando desplazas tus luchadores. Dispones de diez diferentes para conseguir tu objetivo: gladiadores romanos, macarras, indígenas africanos, piratas..., cada uno con sus diferentes cualidades y capacidades. Asimismo, algunos de ellos poseen peligrosas armas. La variedad de golpes es amplia; te enfrentarás a unas magias absolutamente espectaculares.

La dificultad de los combates es progresiva. Es bastante fácil superar los primeros, pero necesitarás muchas partidas para lograr acabar con el jefe de la última fase. El manejo, bastante cómodo (seis teclas), mejora notablemente si dispones de un *control-pad* o un *joystick*.





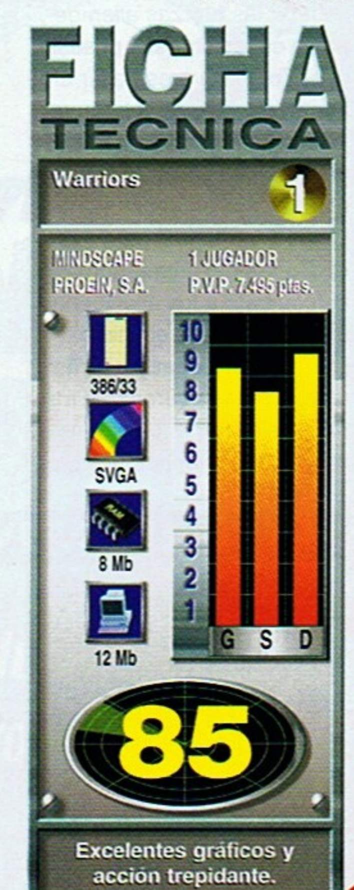


El sonido es notable, sin llegar a ser tan llamativo como para restar espectacularidad al aspecto gráfico. El juego permite el uso de múltiples tarjetas (con menúes muy completos para su configuración). Además, puedes ajustar el volumen del sonido, cosa de agradecer: no todas la tarjetas permiten esta regulación externa. Por último, puedes variar la proporción entre música y efectos sonoros: algo ideal para personalizar totalmente el sonido.

Al acabar las peleas, podrás observar vídeos con imágenes de las mismas, vistas desde diversas cámaras. También encontrarás una presentación de dibujos animados en la versión CD-ROM.

Con todo esto podemos afirmar que **Warriors** pondrá muy difíciles las cosas a las vacas sagradas de los juegos de lucha. Entrénate a fondo si los reflejos no son lo tuyo.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



FX FIGHTERS
GTI Interactive•Erbe
El "Virtua Fighter" de los ordenadores PC.

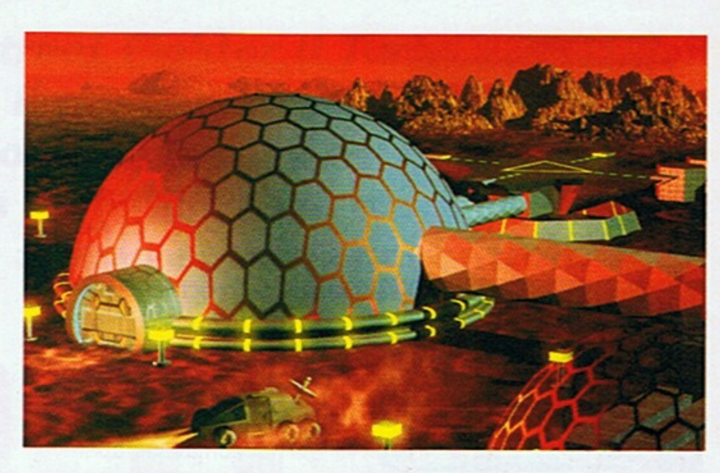


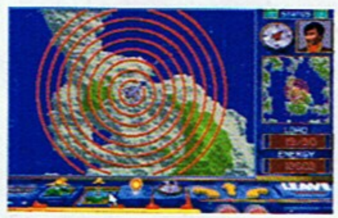
MORTAL KOMBAT 2
Acclaim•Arcadia
La lucha digitalizada y sangrienta de la máquina recreativa.



S. STREET FIGHTER II TURBO
Gametek•Proein, S.A.
El clásico de lucha de las máquinas recreativas.

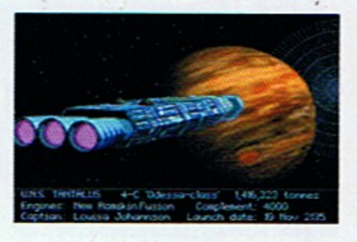
ALIEN Legacy











Explora el sistema estelar Beta Caeli en este juego de estrategia/ciencia ficción. Tendrás que investigar y colonizar un sistema solar que esconde grandes sorpresas... y sólo cuentas con tu habilidad de estratega.

Después de una guerra catastrófica, el futuro de la humanidad recae sobre tus hombros. En este juego de la casa Dynamix debes descubrir y explotar los recursos naturales, destruir las fuerzas alienígenas y conquistar sus posesiones. Tu objetivo es hallar un aparato capaz de volar a velocidades más allá de la luz.

Para conseguirlo, la tecnología de los alienígenas te dará pistas importantes para tu éxito. No eres el primer humano en combatir a los alienigenas; si pierdes, serás el último.

Con **Alien Legacy** podrás estrujarte las neuronas y tratar de eliminar a los enemigos del imperio mientras buscas un artefacto que cambie los acontecimientos. Lo mejor de esta entrega de Dynamix es su trama, muy trabajada. Le acompaña una espectacular banda sonora y unas cuatro horas de voces digitalizadas.

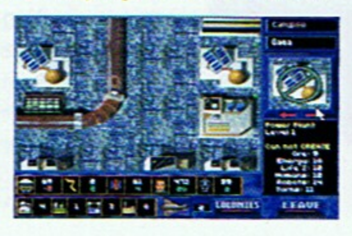
El juego queda cojo porque las pantallas principales están realizadas en una resolución muy pobre, aunque las animaciones estén en una mejor.

Con cinco escenarios distintos, puedes elegir la dificultad de los juegos intermedios. En las pantallas de exploración de planetas sin mapas hay imágenes fractales que te ayudarán a explorar.

A primera vista parece una buena estrategia. Pero cada vez se te hará más pesado (es muy mecánico).

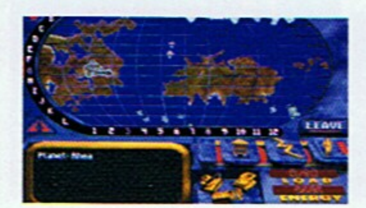
Alien Legacy, por su simulacion y presentación, sirve para introducir a un neófito en el mundo de la estrategia. Sobre todo si para ello el iniciado prefiere algo "suave". Más aventura que estrategia, la mezcla de ambos elementos moverá a confusión al usuario. Por este motivo, la nota final del juego baje muchos enteros.

E. Arias.











ALTERNATIVAS



MOTOR CITY
Max Design•Proein, S.A.
Construye tu propia fábrica automovilística.

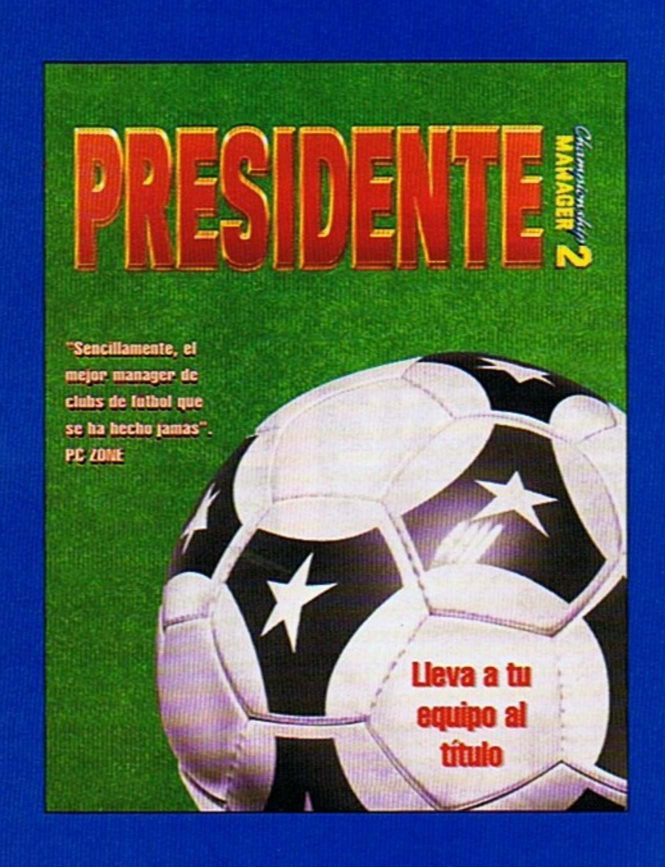


MACHIAVELLI
Microprose•Proein, S.A.
Estrategia de la Edad Media en la zona mediterránea.

PRESIDENTE Championship MANAGER 2

EL JUEGO QUE LOS AFICIONADOS AL FUTBOL ESTABAN ESPERANDO

- Más de 4 horas de comentarios en CD grabados con la voz de un gran comentarista de Eurosport (Emilio García Carrascosa).
- Más de 4.000 perfiles y estadísticas precisas de jugadores.
- Gráficos SVGA.
- Calendario real de la temporada de fútbol.
- Posibilidad de jugar hasta 43 presidentes al mismo tiempo
- Sistema de transferencia de jugadores de gran realismo, que permite hasta cambios de jugadores.
- La estructura por módulos del juego permite la utilización de discos con datos sobre ligas extranjeras.
- He aquí la oportunidad de llegar a ser el presidente de una selección nacional y competir en los campeonatos de Europa y en la Copa del Mundo.
- Más estadísticas de jugadores y de partidos que nunca, incluyendo tiros a puerta y marcajes clave.



"Sencillamente, el mejor manager de clubs de fútbol que se ha hecho jamás". PC ZONE



PC CD ROM

Renegade: Battle for Jacob's Star

Siglo LXVII. La guerra se ha extendido por todos los sistemas solares. Ha llegado el momento de librarse del yugo de los KessRith y SSora.



Con este simulador espacial te meterás en la piel de un veterano piloto de la fuerza de combate de élite Renegade Legion. Por supuesto, te enfrentarás a los malos, representados por las razas alienígenas KessRith y Ssora. Tu objetivo será defender el sistema al que te han enviado (Jacob's Star) después de tu última insubordinación.

El argumento, como puedes ver, en esencia es el mismo que el de otros muchos simuladores espaciales. Pero una vez te hayas metido en el juego, la primera impresión mejorará bastante.





Al igual que otros buenos simuladores, como *Wing Commander*, *Elite* o *X-Wing*, es magnífica la sensación de estar inmerso en un mundo real. A este respecto, ayuda mucho el manual, muy cuidado y con multitud de información útil, que aconsejo leer.





Cuando empieces a jugar disfrutarás de naves y escenarios con muy buenas texturas, que se mueven de forma suave y rápida. Esto se aprecia incluso en ordenadores de prestaciones no demasiado altas. Teniendo en cuenta los requerimientos que necesitan otros programas de características similares, este aspecto resalta notablemente.

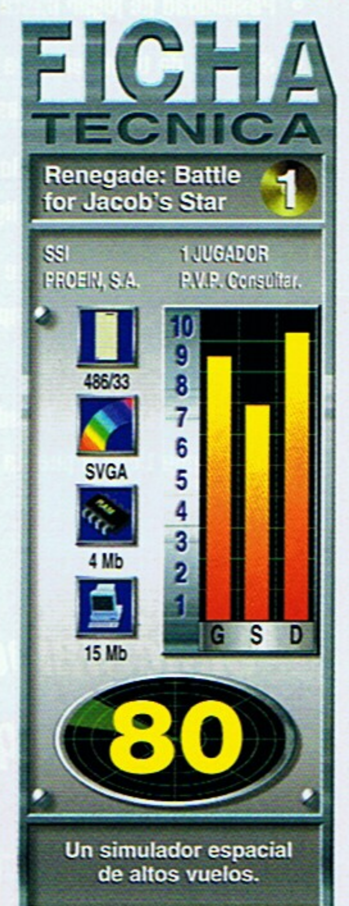
Algo que está empezando a ser habitual en programas de calidad es incluir pistas de música digital. En este caso dispones de una selección de música de muy buen nivel.

El desarrollo del juego es entretenido en todo momento, aunque sería de agradecer que el tiempo de carga entre cada misión fuese menor. Otro defecto que se puede encontrar es el deficiente manejo que se obtiene con el teclado. Esto mismo sucedía en simuladores tan prestigiosos como *X-Wing*. Puedes decir, con razón, que un simulador de vuelo con teclas no tiene mucho sentido: lo mejor es un *joystick*. Además, ya que lo incorporan podían cuidarlo más.

Excelente producto, para ser la primera incursión de SSI en el campo de los simuladores espaciales. Esperemos que este programa sea el primero de una magnífica saga.

F. Resco





ALTERNATIVAS



WING COMMANDER III
Origin•Dro Soft
Un excelente simulador espacial en Super VGA y en 4 CD-ROMs.

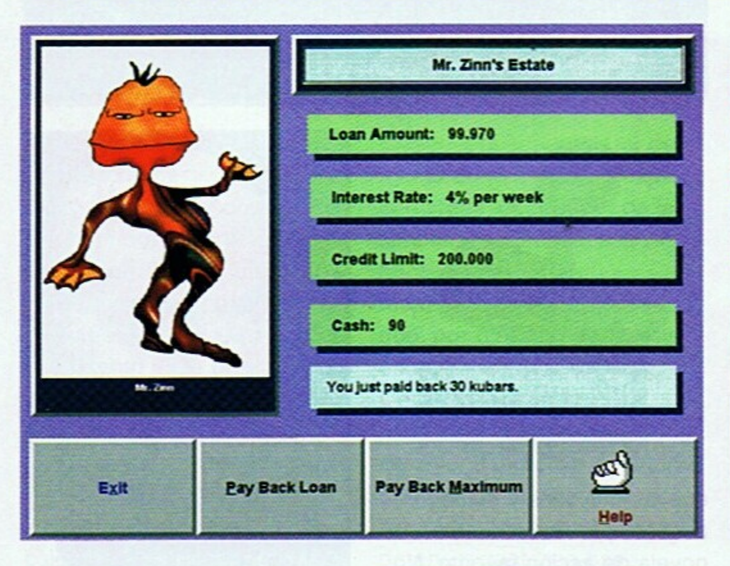


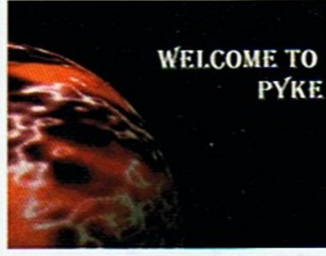
LAST DINASTY
Sierra•Coktel Educative
Dos CDs con la última locura espacial de Coktel y Sierra.

Gazillonaire

Viajes interestelares, extrañas galaxias, planetas desconocidos... En un mundo futuro, una nueva especie de comerciantes se ha hecho con el poder. Son los *gazillionarios*.













Los seres humanos son sólo una especie más dentro del universo y deben comerciar con los alienígenas para sobrevivir.

En este juego para Windows debes convertir tu empresa mercante en la más potente del universo conocido. Si lo consigues, serás un *gazillionario* (lo de millonario ya pasó a la historia). Tus enemigos son las otras seis empresas multiplanetarias.

Para lograr tu objetivo, comprarás bienes a precio de saldo y los venderás en los mercados donde su valoración sea máxima (vamos, lo que hace cualquier empresario que se precie).

Tienes un variado menú que te permite pedir créditos, anunciar tu empresa, viajar de planeta en planeta y, cómo no, ver un conjunto de gráficas sobre la evolución de tu inmensa compañía.

Tras este trepidante argumento hay un descendiente de clásicos como *Elite* o *Frontier*, sin alcanzar ni por asomo la calidad de estos títulos. Un programa que llega con las mejores intenciones... y sólo con eso.

Es una lástima que un juego se desperdicie por lo poco cuidado de su puesta en escena. Los bostezos hay que agradecérselos a unos gráficos y un sonido muy pobres, unidos a una acción demasiado lenta.

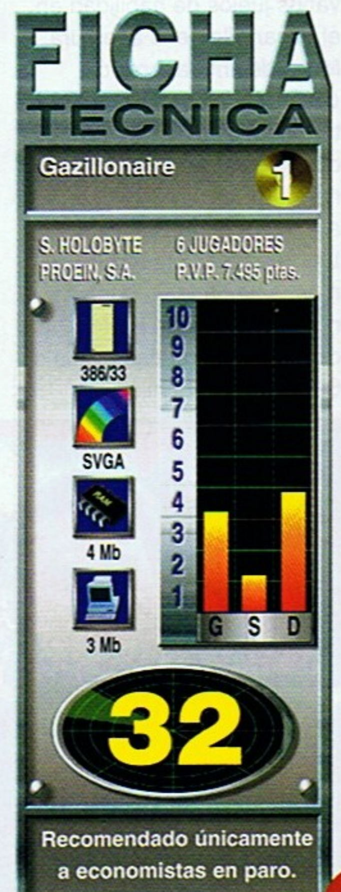
Los gráficos son una colección de pantallas estáticas que aparecen según te mueves por los menúes. Destaca la realización de los alienígenas, a los que se les ha dado un aspecto de caricatura similar a algunos modelos del cómic.

El manejo del juego se realiza con múltiples menúes al más puro estilo del *Visual Basic*, que apenas dejan espacio a las imágenes que aparecen. Sólo encontrarás movimiento al desplazar tu nave por el mapa, en una secuencia ridícula para un programa realizado en 1995.

¿Sonido? ¡Ah, sonido!: apenas hace acto de presencia.

Un juego más apto para estudiantes de Empresariales que para ávidos y "curtidos" jugadores de ordenador.

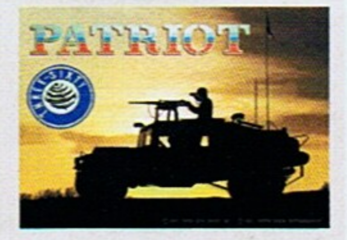
A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



BUZZ ALDRIN'S RACE
Interplay•Arcadia
Controla la economía de la NASA en su carrera espacial.



PATRIOT
Three-Sixty•System 4
Estrategia militar en su estilo más clásico.

The Last Dynasty



Deja todo lo que tengas entre manos. Olvida todos tus pequeños problemas. Ha estallado la guerra cósmica. La Humanidad necesita tu ayuda y no te va a quedar ni un solo minuto de descanso.





Acción. ¡Acción! Es lo que vas a encontrar en estos dos CDs de la casa Sierra-Coktel Vision. Esta mezcla de simulación y aventura va a engancharte desde su principio.

La idea comenzó con la serie *Manhunter*, que incluía varios juejos de habilidad en el desarrollo de la aventura. Más adelante apareció *Codename Iceman*, una aventura con un pequeño simulador de submarino en su interior que no tuvo continuación alguna. Y ahora aparece **The Last Dinasty**. De todas formas, este título ya no tiene nada que ver con la filosofía de aquellos grandes éxitos de Sierra. Ya en el mismo comienzo del juego tienes un vídeo que te muestra al protagonista y te introduce en la trama para que, inmediatamente después, dé comienzo la simulación.

Tu misión en este programa es pilotar un caza espacial a lo largo de la galaxia para proteger el Conocimiento Definitivo de la amenaza de los Señores del Mal.

Algo que nos ha gustado mucho del juego es la sensación continua de acción. Desde los primeros desafíos, que te sirvirán para tomar contacto con tu nave, la dificultad en los enfrentamientos irá aumentando progresivamente y la trama se irá complicando. Se te asignarán nuevas misiones y el juego acabará por convertirse en tu novela de acción favorita. No serás capaz de dejarla hasta que no la acabes. Algo que ayuda mucho a que el juego no se te haga monótono es que tu eliges cuándo juegas simulación o acción. Para ello, simplemente debes seleccionar una opción dentro de los menúes de juego. Detalles como las secuencias de vídeo en pleno combate lograrán introducirte plenamente en el programa. Te aseguro que te mantendrás literalmente pegado a la pantalla.Los programadores de Coktel han hecho un gran trabajo con la simulación. Incluye un buen puñado de

















características configurables para acomodar el juego a tu gusto. De este modo, puedes combatir solo o junto a los aliados en vuestra lucha contra de los tenebrosos Señores del Mal. Otro detalle interesante es la posibilidad de personalizar la cabina del caza, tanto por lo que se refiere a las pantallas de información que necesites como en lo que toca a su colocación en ella.

El proceso de aprendizaje del manejo de la nave se te facilita de gran manera con la ayuda, durante el tiempo de combate, de textos e incluso con instrucciones habladas. Existe tambien un menú de ayuda en el que se te explican todos los detalles de la simulación. Gracias a él no necesitarás en ningún momento consultar el manual que, por otra parte, es muy escaso y de nula utilidad. Llegado un momento del juego, el programa te introduce en una increíble aventura gráfica que te permitirá recorrer todos los departamentos de una gigantesca base espacial. Así que ya lo ves: obtienes dos tipos diferentes de juegos por el precio de uno.

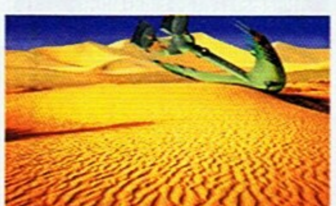
Todo el programa ha sido realizado en una resolución de 640x380x256 colores, incluidos los combates. Las animaciones son capturas de vídeo, adaptadas convenientemente para poder ser vistas sin cortes en lectores de CD-ROM de doble velocidad. Unos gráficos renderizados y muy cuidados (en la línea de su casa programadora) y una música llena de efectos realmente impresionantes hacen de este CD un gran producto multimedia, nada "hambriento" de hardware.

Eso sí, la velocidad de los gráficos mejorará mucho si tu equipo cuenta con una tarjeta VGA con estructura de bus local, ya que este juego corre bajo Windows. Y si, además, tienes un equipo Surround como el Vivid3D, sacarás el máximo partido de este magnífico programa.

Para decirlo en pocas palabras: **Last Dinasty** es de lo mejor de Sierra-Coktel.

E. ARIAS.









ALTERNATIVAS



RENEGADE
SSI•Proein, S.A.
Primera introducción de SSI al mundo de los simuladores.



WING COMMANDER III
Origin•Dro Soft
Cuatro CDs de acción trepidante y actores de Hollywood.



X-WING
LucasArts•Erbe
La *Guerra de las Galaxias* en tu ordenador personal.



Harpoon II Deluxe

Las batallas navales nunca han sido tan realistas como en esta nueva versión de *Harpoon*.

Probablemente, muchos de vosotros jugasteis en su momento con *Harpoon*. Fue un juego que levantó pasiones entre los aficionados a los simuladores militares. Esta nueva versión presenta algunas novedades con respecto a su antecesor.

Ya las ventanas de los menúes son distintas. Puedes colocarlas en cualquier posición, modificar su tamaño, etc.

Los gráficos se realizaron en SVGA con resolución de hasta 1280 x 1024 *pixels*. Si con estos antecedentes esperas encontrar gráficos llamativos, olvídalo. Fueron sacrificados en aras de un mayor realismo. Todas las naves y aviones que visualices aparecerán como un conjunto de símbolos que representan cada unidad. Real y funcional, pero poco vistoso como pantalla de controlador aéreo.

Con el vídeo digital no se han lucido. Excepto en resoluciones bajas, es muy pequeña la ventana de visualización.





Como compensación, hay muchos escenarios nuevos. Además, existe un editor que te permite modificar cada misión a tu gusto, así como construirte tus propios escenarios. También dispones de una bien nutrida base de datos, con las características más relevantes de cada unidad y una imagen suya.

Llegado el momento de jugar, te encuentras con un tutorial bastante útil. Con su uso puedes conseguir dominar cada uno de los comandos disponibles, así como saber cuál es la estrategia mejor en cada caso. Esto último es importante, pues se deben conocer los procedimientos de defensa y ataque que utiliza cada unidad para poder obtener unos resultados suficientemente óptimos.

En este caso, se hace realidad el refrán: "Segundas partes nunca fueron buenas".

F. Resco

ALTERNATIVAS



METAL MARINES
Mindscape•Proein, S.A.
Estrategia futurista con titanes de metal.



PERFECT GENERAL 2
QQP•Dro Soft
Generales rivales luchan por el poder absoluto.

FICHA TECNICA

Harpoon II Deluxe — 1

THREE-SIXTY / PROEIN, S.A. — 1 JUGADOR — P.V.P. 9.995 ptas.

386SX · SVGA · 4 Mb · 1 Mb

G S D

57

Una simulación excesivamente realista.

PC Liga 95-96

Para aquellos que quieren seguir esta larga liga con buen pie, DDM ofrece la nueva versión del conocido PC Liga.















Para estar a la última de todos los números, estadísticas y datos de esta liga, así como echarse un partidito, llega a tus manos la nueva edición de este programa. Ha sido completamente adaptado a las nuevas características de esta nueva liga, entre las que destacan 22 equipos en primera división y tres puntos por partido ganado.

Esta edición mantiene la estructura de la temporada pasada. Se divide en dos partes principales: por un lado todo lo relativo a la base de datos de jugadores, partidos, estadísticas, etc., y por lado la posibilidad de jugar al fútbol sin salir de tu casa, gracias al simulador que trae incorporado.

Pasemos primero a examinar la extensa base de datos que nos ofrece **PC Liga**. Esta base cubre tanto la primera división del fútbol español como la segunda, proporcionándote gran cantidad de datos de ambas. Tienes a tu disposición las fichas de todos los jugadores que van a tomar parte en los campos de juego, así como las fichas de los entrenadores y equipos en sí.

Sobre los jugadores puedes conocer desde su apodo hasta la posición de juego en el campo, pasando por sus características físicas, foto y trayectoria profesional (equipos anteriores, partidos con la selección, etc.). También hay estadísticas de cada jugador, que puedes actualizar a lo largo de la temporada.

En cuanto a entrenadores y equipos, tienes la posibilidad de conocer sus historiales y sus tácticas de juego, por lo que se refiere a los "míster"; y el historial de trofeos, el número de socios, el presidente, las clasificaciones de la liga, la cantidad de partidos en Europa y los colores del uniforme en lo que toca a los equipos. También puedes ver gráficamente las estadísticas, e incluso realizar comparaciones entre equipos o jugadores.

Cuando te canses de ver números y cifras, ocúpate de la parte lúdica del programa, centrada en la simulación del juego sobre el campo.

En esta ocasión se te presenta una vista superior del terreno de juego. Éste es muy cercano al *Sensible Soccer*, mejorandolo en la presencia (los gráficos de los jugadores son más grandes) y en la jugabilidad (no es tan rápido: te sitúas bien en el campo). El control sobre el balón es sencillo pero muy equilibrado. La duración del partido es seleccionable, así como las tácticas a emplear y los jugadores que integran la plantilla.

A. Vegas

ALTERNATIVAS



ACTION SOCCER
Ubi Soft•Ubi Soft
Un fútbol de bandera con voces en castellano.



DDM SOCCER '95
DDM•Abeto Editorial
Pasión por el fútbol con selecciones nacionales.



Motor City

El coche no se estaba portando mal, pero de pronto el motor empezó a perder fuerza. La próxima vez deberás diseñar uno mejor.





Este defecto puede aparecer en cualquier simulador de carreras. Se te quema el motor o te quedas sin gasolina. Pero esto no es un simulador.

En este programa te pondrás a los mandos de... ¡una empresa de construcción de coches! Vaya, un juego de estrategia o similar, pensarás. No estás desencaminado, pero hay más. No sólo tendrás que ganar a tus competidores en los negocios de venta de coches, también tendrás que diseñar los mejores.

Para comenzar, debes elegir el país en que deseas tener tu base. Esto tendrá su importancia al llegar la guerra, por la escasez de los materiales. Por si no te lo he dicho, corre el año 1929.

Debes elegir el contrincante (otra persona o el ordenador). Primero compras los materiales y contratas ingenieros que diseñen chasis, motor y carrocería. Luego realizas pruebas en circuitos especiales, de las que tú mismo puedes ser el conductor. Si el coche de tus sueños supera las pruebas, podrás fabricarlo. Parece fácil, pero pueden ocurrir muchas cosas que te hagan maldecir tu suerte. Puedes sufrir un incendio, una huelga, errores técnicos o simplemente no haber hecho bastante publicidad. Todos estos desastres te costarán dinero, que intentarás conseguir mediante préstamos bancarios.

Los gráficos no son una maravilla, pero no desentonan del conjunto y son agradables. La verdad es que para un simulador no se requieren gráficos muy espectaculares.

En cuanto al sonido, los cerca de 90 minutos de música garantizan que no te aburrirás. Por otro lado, su calidad es bastante aceptable.

El desarrollo del juego es ameno; además, si los resultados son lentos, puedes acelerar el paso del tiempo.

Un caso aparte es la enciclopedia que acompaña al programa. En ella puedes encontrar la historia del diseño de los coches entre los años 1886 y 1929, sacada de archivos de los fabricantes. Además, hay un vídeo con información de los pioneros de la era del automóvil.

Sólo queda decir a los muchachos alemanes de Max Design que sigan creando programas como éste.

F. Resco













ALTERNATIVAS



ALIEN LEGACY
Sierra•Coktel Educative
Debes construirte tu propia base espacial.



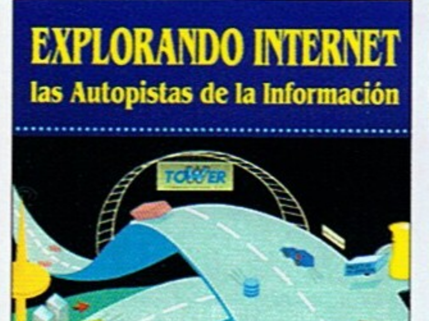
TRANSPORT TYCOON
Microprose•Proein, S.A.
Diseña una ciudad moderna con su red de comunicaciones.



Contiene CD-ROM con una selección de ficheros de sonido, vídeo e imágenes, así como las utilidades disponibles actualmente para Windows 95.

2ª EDICIÓN

LOS LIBROS DE INFORMÁTICA MÁS ACTUALES AL MEJOR PRECIO



Contiene CD-ROM con 800 programas de acceso rápido a INTERNET

PRÓXIMA APARICIÓN





Solicite catálogo al Tel. (91) 741 26 62



El mundo de *Elite* ataca de nuevo. Una buena noticia para los que quieran ampliar sus horizontes "espaciales".

FRONTIER: First Encounters

Esta es la tercera entrega de un programa que triunfó ya a mediadcs de los años 80: *Elite*. Tanto en la versión original como en esta secuela, te encuentras en un universo plagado de extraños mundos, cada uno con sus propias peculiaridades. En dichos mundos tendrás la posibilidad de ser comerciante, pirata o soldado del ejército (Imperial Navy o Federal Military). Dependiendo de la elección que realices, te enfrentarás a distintos y peligrosos enemigos: piratas, policías o *aliens*, respectivamente.

Si examinas detenidamente esta nueva versión, verás que las modificaciones son mínimas con respecto a la segunda secuela de esta saga: *Frontier Elite II*.

Los gráficos apenas se han renovado o modificado. La única diferencia está en la aparición de secuencias de vídeo en determinadas zonas del juego. Y además, por si fuera poco, la calidad de estas escenas no es demasiado buena.

En cuanto al sonido, dispones de una gran variedad de canciones que sirven de fondo. Algunas se han convertido ya en un clásico, pues han acompañado a este espectacular juego en sus sucesivas versiones.

Un aspecto que siempre ha caracterizado esta saga ha sido su suave movimiento, con un *scroll* muy rápido. Esta versión no iba a ser menos y, por supuesto conserva el mismo *scroll*. A veces, éste incluso es excesivamente rápido y no hay tiempo para apuntar a los blancos. Por tanto, te aconsejo que consigas, cuando puedas, buenos misiles guiados y sistemas de adquisición de blancos.



En esta versión dispones, además, de nuevas naves. Incluso puedes llegar a pilotar algunas alienígenas. Los detalles de éstas están suficientemente explicados en el manual. Como ayuda adicional, al final de los aspectos técnicos tienes una serie de sugerencias sobre las posibilidades de la nave. Las condiciones iniciales de cada una de ellas se pueden modificar mediante la incorporación de nuevo armamento y mejor equipo. Pero, lamentablemente, no todo el equipo podrá ser instalado en tu nave. Así que ya sabes, busca, compara y, cuando encuentres la mejor, cómprala y actualízala según las posibilidades que tengas. Una vez consigas controlar todas las ventajas y defectos, podrás llegar a hacerte rico y poderoso.





Como en cualquier simulador espacial con ciertos toques de arcade como el que nos ocupa, el nivel de adición es un aspecto muy importante. Para ello, no basta con que sea lo más parecido a la realidad. Además debe ser divertido. En este caso no hay que preocuparse. Desde que sales de cada ciudad tienes la posibilidad de atacar otros cargueros, defenderte de los piratas o incluso realizar misiones casi suicidas para el ejército. Con esta variedad de opciones lo que está claro es que no tendrás tiempo para estar parado... ni para aburrirte. Pero, incluso si prefieres ser un pacífico y "silencioso" comerciante, siempre puedes acelerar el tiempo para que los viajes interestelares sean más soportables.

De igual forma, la variedad y cantidad de planetas diferentes consiguirán que no veas dos iguales. Cada uno tiene distintos precios y equipamientos, dependiendo de su particular tipo de política y economía. Los habitantes de estos planetas te darán el mismo trato que ellos hayan recibido de ti en anteriores ocasiones. Ya sabes, no hagas a los demás lo que no quieras que te hagan a ti.

De todas maneras, si te has portado mal, atacando por ejemplo alguna de sus naves para robarles el cargamento, siempre tienes la posibilidad de pagar la multa correspondiente. De esta forma evitarás que lancen sus peligrosas naves policía contra ti.

Como complemento al juego, se incluye un libro con historias sobre la difícil vida entre los habitantes de la Frontera, uno de los cuales eres tú. Resulta muy ameno y te introducirá mejor en el peculiar universo que se te propone. Eso sí, está en inglés, por lo que si no dominas este idioma o no sabes de nadie que lo conozca, no te servirá de mucho.

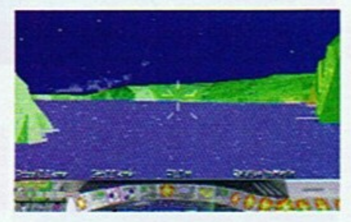
En definitiva, los expertos jugadores que ya hayan "navegado" en alguna ocasión con una de las dos anteriores versiones de este simulador de calidad, no verán en esta secuela "ni chicha ni limoná".

Pero si eres uno de los que se enfrentan por primera vez con el curioso universo de *Elite*, encontrarás un simulador espacial muy sólido.

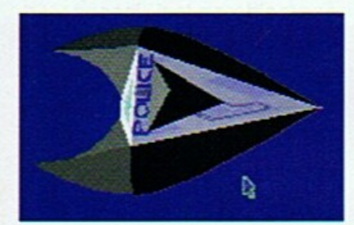
F. Resco















ALTERNATIVAS



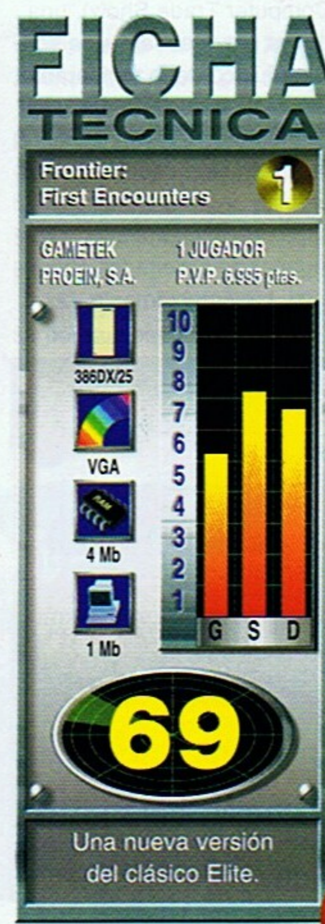
RENEGADE
SSI•Proein, S.A.
Un simulador espacial con gráficos Super VGA.



WING COMMANDER III
Origin•Dro Soft
Intriga espacial con Mark Hamill como protagonista.



LAST DINASTY
Sierra•Coktel Eduvative
Dos CDs con simulación y aventura a un tiempo.



REPORTAJE

Autumn E.C.T.S. '95

Del 10 al 12 de Septiembre, el Grand Hall de Olimpia se viste de gala para recibir el mejor software lúdico de la temporada entrante. La enorme sala de exposiciones se llenó de magia. Nosotros estuvimos allí para contarte todo lo acaecido.



Cada año, la bruma londinense y sus *bobbys* pierden su protagonismo cuando hace su entrada triunfal la E.C.T.S. (European Computer Trade Show), una de las mayores ferias de software lúdico de la temporada. Las mejores novedades y los últimos productos lanzados al mercado se presentan juntos en esta enorme exposición capaz de saciar al más ávido jugador de ordenador. El cual, lamentablemente, no podrá acceder a la misma a menos que sea un profesional del sector.

En este reportaje te daremos una introducción a las actividades desarrolladas a lo largo de estos días, comentando las más interesantes novedades que aparecerán pronto en la pantalla de nuestro PC. A través de ellas podrás observar la enorme evolución de los juegos para la plataforma PC, un desarrollo tal que, unido al inexorable avanzar de las nuevas consolas de 32 *bits*, ha conseguido retirar del mercado las videoconsolas de 16 *bits*. El uso del CD-ROM ha permitido un incremento espectacular de las capacidades gráficas y sonoras de los juegos. Llegan a alcanzar resultados que impresionarán hasta a nuestros lectores más experimentados.

En el número del mes próximo encontraréis un análisis más detallado de todo lo acaecido en esta muestra. Como podréis comprender, esta es una información de primera mano, ya que la feria ha terminado tres días antes de que estas páginas hayan aparecido en los kioscos donde compráis la revista..

ENAMORADOS DE LAS SECUELAS

Muchas compañías siguen aferrándose a los viejos éxitos; renuncian a lo novedoso a cambio del dinero seguro. Las que comentamos a continuación son casas de calidad pero han caído en la trampa de las secuelas.

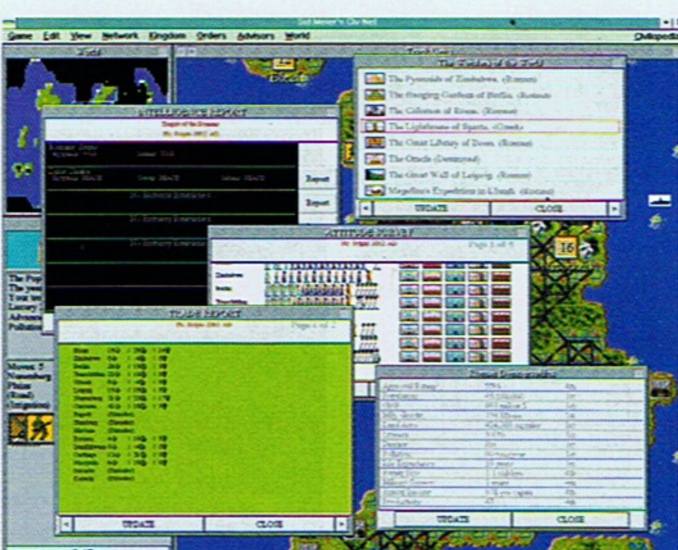
Después de su acuerdo con Ocean, la compañía inglesa Team 17 presenta para la temporada entrante una nueva entrega de la serie *Alien Breed*, en este caso *Alien Breed 3D*, además del



Big Red Racing (Domark)



Aliens (Mindscape)



Civilization Net (Microprose)



Screamer (Virgin)


Waterworld (Interplay)



nuevo y (démosle el beneficio de la esperanza) sólido *WitchWood* y el esperado *Worms*. Maxis, la casa que saltó a la fama con el archiconocido *Sim City*, ataca de nuevo con una version de *Sim City 2000* para *Windows ´95*. Además, tambien presenta un nuevo programa: *Redshift*.

La genial casa de simuladores Microprose te trae como exclusiva la secuela de uno de los títulos más interesantes de la fórmula Uno: *Grand Prix 2*, una continuación (una más) que no dejará impávidos a nuestros lectores. Tras muchos meses de anuncios e incertidumbre sobre la aparición de *Micro Machines 2*, por fin Codemasters se ha decidido a lanzar la segunda entrega de un juego que marcó un hito en el software lúdico, esperando por supuesto la primera entrega para PC de su *Pete Sampras*. La presigiosa compañía inglesa Virgin se une al grupo de los "repetidores" con *Cyberia 2*, la continuación del excelente juego que nos sorprendió en la temporada anterior. Además, te presenta dos novedades dentro de su catálogo: *Watch out for Screamer* y *Heart of*


Panic in the park (Warner)

Darkness, además de parte de los mejores productos de la feria. Por su parte, Novalogic, después del éxito de *Comanche*, vuelve pisando fuerte con más simuladores de vuelo que continúan las peripecias de tu helicóptero: *Werewolf vs Comanche 2.0*, continuación del título anteriormente comentado. Una secuela más será la de Electronics Arts con la videoaventura *Little Big Adventure*, que presento Jane´s, su nueva serie de simulación aérea en conjunción con Origin.

MÁS DE LO MISMO

Por otro lado, hay una serie de casas que continúan haciendo el mismo estilo de programas con los que han conseguido algo de éxito. Es el caso de Blue Byte, creadora de *Battle Isle*, que continúa "dándole" a la estrategia con *Albion*: *Shadow of the Empire*. La casa SCI creó en su momento *CyberWar*, y hoy ataca de nuevo con un con-


Heart of Darkness (Virgin)

junto de aventuras que harán las delicias de los seguidores de este tipo de programas: *Kingdom o' Magic*, *XS*, *Gender Wars*. Y si te gustan las aventuras, Infogrames vuelve a la carga con otro juego del estilo de *Alone in the Dark* en el que deberás viajar por el tiempo, cuyo nombre final parece que será *Time Gate*. Si prefieres los programas educativos, también mostrarón en la feria, la segunta entrega de los cursos de idiomas de la Universidad norteamericana de Siracusa.

Los programas deportivos de Electronic Arts han tenido siempre un nivel muy elevado. Productos estrella de esta tendencia serán las nuevas


Johnny Bazokatoone (US Gold)



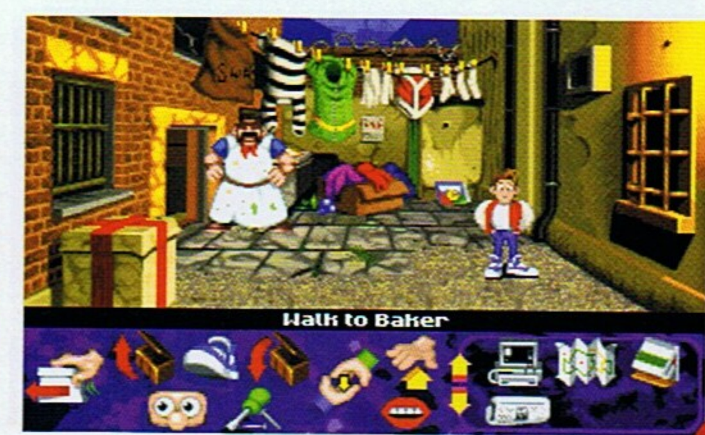
Espionage (Activision)

versiones de *FIFA '96*, *NHL Hockey '96*, *PGA Tour Golf '96*, o *NBA Live '96*. La oferta la completan *Theme Hospital* y un juego del que ya os hemos hablado, *Fade to Black*, la continuación de Flashback.

21ST Century se hizo famosa por sus espectaculares mesas de *pinball*. Vuelve con más de lo mismo: *Pinball World* y *Synnergist*. Por últi-



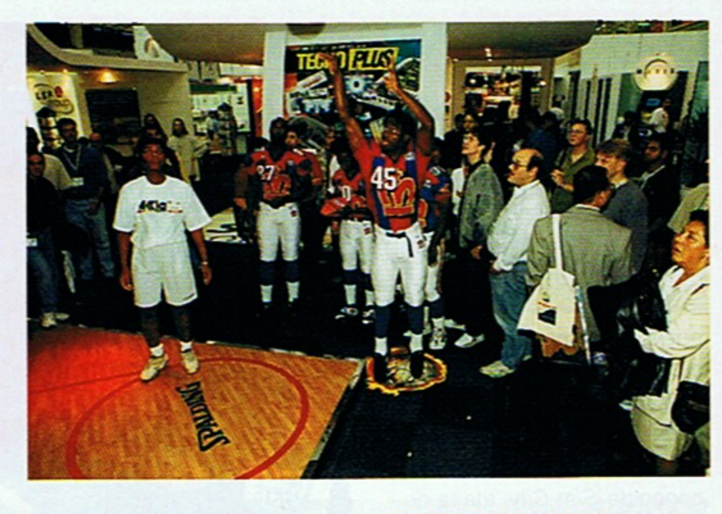
Fifa International Soccer '96 (Electronic Arts)



Double Trouble (Merit Studios)


Cyberia 2 (Virgin)


Shockwave (Electronic Arts)

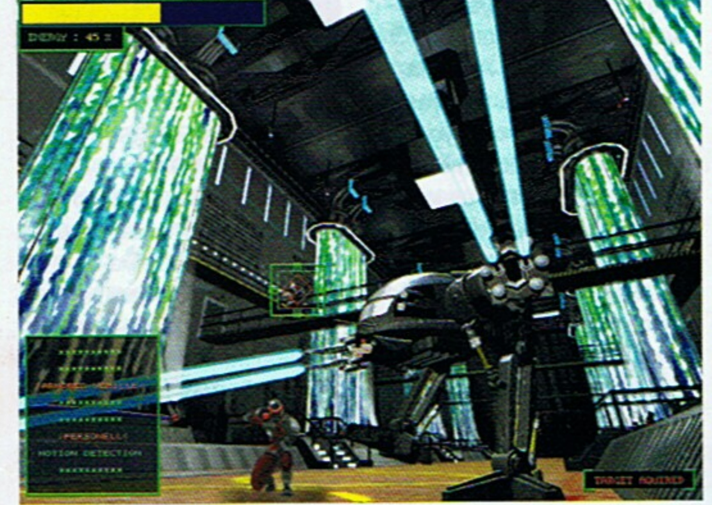


mo, Ocean, la mítica empresa británica, sigue pisando fuerte en el terreno del software con una serie de programas antiguos editados en formato de bajo coste y un nuevo (por llamarlo de alguna manera) lanzamiento: *TFX EF2000*, continuación del *TFX*. Eso se llama vivir de las rentas.

VERSIONES

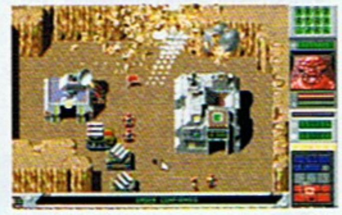
Las conversiones de consolas y las versiones de películas y de viejos éxitos siempre han tenido su lugar en nuestro mundillo. No iba a ser menos en una feria tan importante como la que nos ocupa. La casa americana Activision viene a Europa para presentar la conversión del éxito de consolas *Earthworm Jim* para Windows '95, además de sus nuevos lanzamientos *They Comprise Espionage*, *Santa Fe Mysteries* y *Elk Moon Murder*. Broderbund, casa autora de *Prince of Persia*, vuelve al mercado con una version para niños de un juego de años anteriores *Where in the World is Carmen Sandiego?*, además de traernos una novedad: *The 1st Degree*. Acclaim, por su parte, se ha dedicado a las conversiones de máquinas recreativas, como *NBA Jam*. A esto se debe unir una versión cinematográfica de la ultima de Silvester Stallone: *Judge Dredd*. Si prefieres la lucha, GT Interactive te ofrece la mejor versión de la recreativa del momento, Mortal Kombat 3.

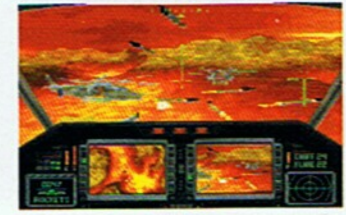
Un monstruo inglés, Interplay, trae como producto estrella la conversión del fallido film de Kevin Costner *Waterworld*. Por otro lado, presenta un juego de rol, *Stonekeep*, y la esperada aventura *Frankestein: Through The Eyes Of The Monster*.


Wetlands (New World Computing)

SANGRE NUEVA

Por fin, sangre fresca corre por las venas de los videojuegos. En esta edición de Otoño se han presentado tres nuevas y prometedoras compañías. La primera de ellas es Telstar, que ha realizado hace no mucho el educativo *Pleasures of Sex*. En esta edición sigue su línea de software lascivo, con *Sex Blonde Justice*, *Inmortal Desire* y *Supermodels go wild*. Otra empresa que entra con fuerza en el mundo del software de entretenimiento es 7TH Level. *Battle Beast*, *The Universe According to Virgil*, *Arcade America y Howie's Funhouse*, todos ellos creados para entorno Windows, son los programas con que intentarán adentrarse en el mercado. La tercera casa "novata" es un monstruo en el mundo del


Z (Warner)


Werewolf (Novalogic)


Stonekeep (Interplay)


The Machines (Merit)


Command & Conquer (Virgin)


Time Gate (Infogrames)



cine: Warner. Ha entrado en el mundo del software con una serie de juegos peculiares: *Dark Eye*, *Adventures of the Smart Patrol* y *Panic in the Park*, este último protagonizado por la exuberante Erika Eleniak.

PESOS PESADOS

Por supuesto, los grandes pilares de la programación han levantado la feria. Ofrecen más juegos y a menudo más calidad. La prolífica productora Mindscape, por ejemplo, trae una inmensa lista de juegos para esta nueva temporada: *Look out for Total Distortion*, *Chessmaster 5000*, *Al Unser Jr's Arcade Racing*, *SU27 Flankes*, *Death Keep*, *Entomorph*, *Warhammer - Dark Crusaders*, *Space Academy*, *Aliens*, *Cyberspeed*, *Allied General* y *Warhammer: Shadow of the Horned Rat*. Algo encontrarás a tu gusto. La casa francesa Ubi Soft participa también en este evento con la presentación de sus nuevos proyectos para el Otoño-Invierno: *Rayman*, *Cuitar Hits*. Gremlin Interactive, creadora de *Desert Strike* y *Jungle Strike*, nos trae una oferta deportiva: *Actua Soccer* y *Actua Golf*, ambos dotados de espectaculares perspectivas, además de una aventura, *Normality* y un juego de carreras, *Fatal Racing*. El gigante inglés Domark ataca fuerte este Otoño con una colección de programas realmente interesantes: *Championship Manager 2*, *Big Red Racing*, *Absolute Zero* y *Death Trap Dungeon*.

Sierra on Line, la prestigiosa casa californiana, ha absorbido la pequeña compañía Impressions, y avanza con pasos de titán. Uno de los cerebros más cretivos del mundo, Roberta Williams, te presenta su última creación: *Phantasmagoria*. Aparte, te ofrece una nueva colección de software: *3D Ultra Pinball* y *Caesar 2*, continuación (nuestro mundillo vive de esto: repeticiones) del conocido título.

VAN POR LIBRE

Aunque no son consideradas como grandes compañías, llevan sobre sus espaldas un importante historial. Y, además, saben correr riesgos. Por ejemplo, Empire presenta tres nuevos títulos a la espera de la llegada de *Braindead 13*: *Red Ghost*, *The Web* (un estupendo pinball en tres dimensiones) y *CyberJudas*, donde su estrategía política nos recordará a la empleada por alguno de nuestros líderes del momento. Millennium, otra pequeña empresa inglesa, te ofrece dos nuevas aventuras gráficas para la próxima temporada: *Deadline* y *Defcon 5*.

Para acabar este adelanto, hablaremos de la distribuidora europea de ID Software, GT Interactive. Mientras esperamos la posible aparicion estelar del *Quake* en un futuro proximo, nos presenta *Hexen*, la soberbia continuación de Heretic.


3rd. Reich (Avalon Hills)


Earthworm Jim (Activision)


Master of Riddle-Lu (Sanctuary Woods)


Air Power (Mindscape)

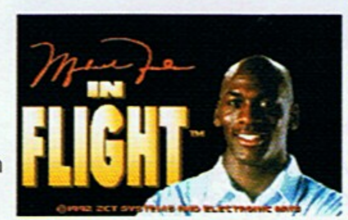

Casper (Interplay)

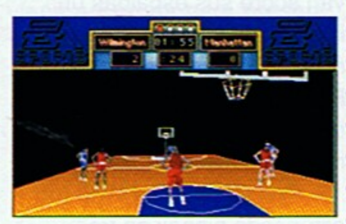


Top Gun (Microprose)

TODO A CIEN -BUDGET-

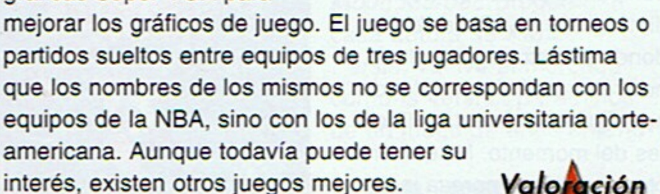
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT





Si te gustan los juegos de baloncesto, EA Classics (la colección de juegos clásicos de Electronic Arts) te ofrece **Michael Jordan in Flight**, un simulador deportivo basado en la figura del famoso jugador de la NBA, la inigualable liga profesional americana.

Programado por Zct Systems en 1992, fue uno de los primeros programas que aprovechaban las tarjetas gráficas Super VGA para mejorar los gráficos de juego. El juego se basa en torneos o partidos sueltos entre equipos de tres jugadores. Lástima que los nombres de los mismos no se correspondan con los equipos de la NBA, sino con los de la liga universitaria norteamericana. Aunque todavía puede tener su interés, existen otros juegos mejores.





Distribuidor: DRO SOFT
Precio: 2.995 Pesetas

FALCON 3.0







El gran juego de Spectrum Holobyte regresa a las pantallas de tu ordenador. Puede que sus gráficos no se correspondan con las exigencias que hoy en día se le piden a cualquier simulador, pero este clásico de la aviación merece la atención tanto de los neófitos en estas lides como de los más expertos.

Tu objetivo, como puedes suponer, consistirá en destruir todo lo que se te ponga en medio. Hay que tener en cuenta la existencia de un magnífico editor de misiones que te permite situar cada uno de los eventos cuando y donde quieras.



Distribuidor: SYSTEM 4
Precio: 1.995 pesetas

HARRIER JUMP JET







Aquí tienes **Harrier Jump Jet**, uno de los simuladores más conocidos de la casa Microprose. Como es habitual en los juegos de esta compañía, te verás inmerso en un sólido argumento. En este caso, debes controlar el caza de combate Harrier, el primer avión que incorporó el despegue vertical para salir desde portaaviones.

Debes tener en cuenta que este es un juego antiguo y no se corresponde con la calidad de los nuevos títulos. Por lo demás, tampoco tuvo una gran aceptación en su día. Recomendado sólo si eres un fanático extremo de los simuladores de vuelo.



Distribuidor: SYSTEM 4
Precio: 1.995 pesetas

WING COMMANDER II



Aunque Origin ya había alcanzado un puesto de importancia entre las grandes compañías de software, la saga *Wing Commander*, le condujo directamente al estrellato. Este arcade espacial te permite conducir un caza de reconocimiento que debe cubrir todo tipo de misiones para derrotar a los malvados Kilrathi.

Aunque ahora ya puedes conseguir el *Wing Commander 3* en nuestro país, si cuentas con un ordenador con procesador inferior a 486 a 33 Mhz deberías dar una oportunidad a este título; el último *Wing Commander* requiere un equipo demasiado bueno para correr adecuadamente. Aunque sus gráficos sean algo peores, todavía superan los de muchos juegos modernos que no alcanzan los límites mínimos exigidos por los usuarios.



Distribuidor: DRO SOFT
Precio: 2.995 Pesetas

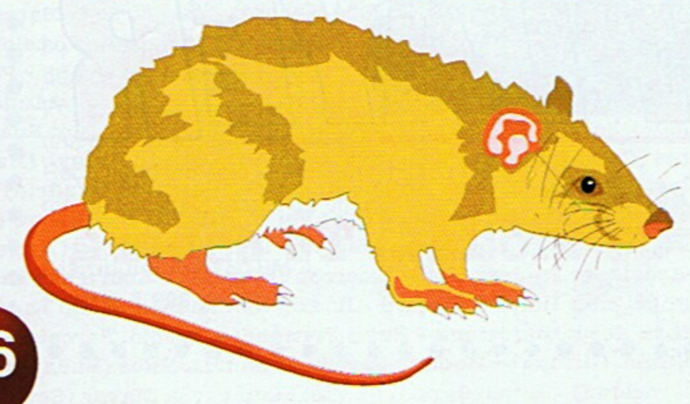
Roedores Informáticos

Algo sencillo pero inestimable. Algo intuitivo. También el corazón de algunos programas y una herramienta imprescindible de muchos otros. Tiene un nombre rastrero pero hay quien no puede vivir sin él. Se trata del ratón.

Antes, sólo determinados profesionales utilizaban habitualmente el así llamado ratón. Y en muy poco tiempo se convirtió en un dispositivo sin el cual se sentirían perdidos casi todos los usuarios de ordenador. Apareció a comienzos de los años 70. Por aquel entonces, desplazarse por la pantalla utilizando el teclado se había convertido en una auténtica tortura. Era un método muy lento e incómodo; los usuarios tenían necesidad de un sistema nuevo: rápido, sencillo, intuitivo... En resumen, mejor. Entonces apareció este nuevo accesorio de una forma tan peculiar (un cuerpo del tamaño de un puño, dos orejas pequeñas y una cola alargada) y un evidente sentido de lo práctico. El ratón. ¿Qué se esconde tras tan curioso nombre?

SOBRE SU FUNCIONAMIENTO.

Cualquier movimiento que realice el ratón sobre una superficie plana en los sentidos arriba-abajo e izquierda-derecha (y combinaciones de ambos) es recibido por un programa software muy sencillo, llamado controlador o *driver*. Dicho programa, en función de una serie de parámetros, es el encargado de convertir su movimiento en el desplazamiento de un cursor por pantalla.



En realidad, nuestro querido ratón no tiene demasiado misterio. El sencillo secreto de su formidable éxito está en la forma que tiene de captar los movimientos que se le aplican (¿se te había ocurrido pensarlo alguna vez?). Puede realizar dicha tarea de dos maneras distintas: mecánica u ópticamente.

Existen dos tipos de ratones diferenciados por sus sistema de lectura de movimiento: mecánicos y ópticos.

¿CÓMO SON LOS RATONES MECÁNICOS?

Gracias a su bajo precio y a su gran precisión, este tipo de ratón es el más extendido en la actualidad. Se basa en una bola (de silicona y caucho, generalmente) que gira con cierta libertad en la parte inferior del ratón cuando se mueve. Dicha bola hace contacto con dos rodillos: uno detecta los movimientos verticales y otro los horizontales.

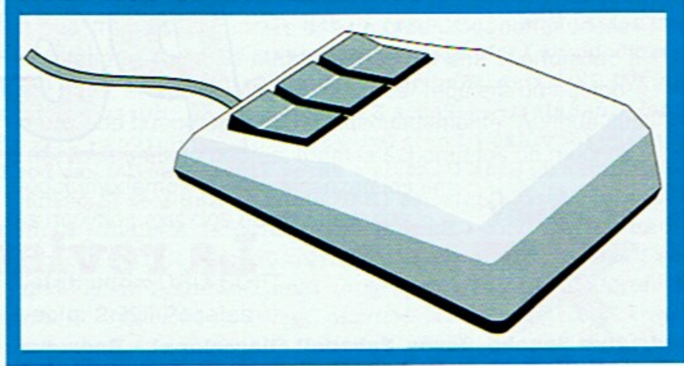
Unas pequeñas ruedas, situadas en los extremos de los ejes de los rodillos y llamadas codificadores, giran con el rodillo. Poseen en su superficie contactos de metal, a modo de radios. Éstos, al girar la rueda, tocan dos barritas fijas conectadas al circuito integrado del ratón. Con cada contacto se origina una señal eléctrica. De este modo, el número de señales indicará la cantidad de puntos que han pasado éstas (a mayor número de señales, mayor distancia se ha recorrido).

Se pueden sustituir las ruedas con contactos por una serie de ranuras que los atra-

RATONES

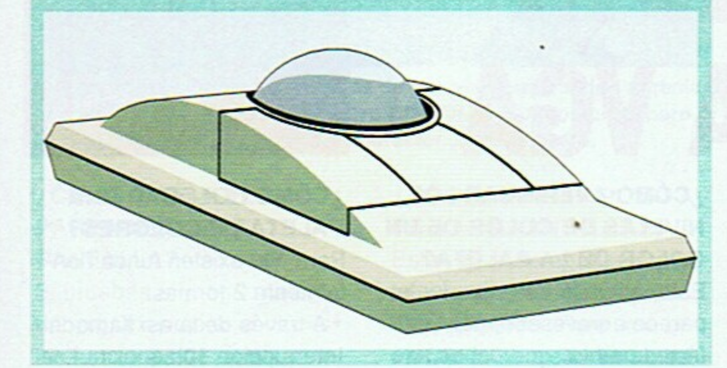
Existen varios tipos de ratones, pero normalmente todos ellos tienen la misma forma (aunque tengan diversos diseños). Los más comunes son los mecánicos, tal y como se explica en el texto general, aunque también existen los ratones ópticos.

Últimamente, se han puesto de moda unos ratones inalámbricos. En realidad, no son más que ratones mecánicos sin cable. Como un ratón sin cola.



TRACKBALLS

El *trackball* posee el mismo mecanismo interno que un ratón normal. La diferencia es que somos nosotros los que accionamos la bola directamente, con el dispositivo totalmente fijo. Aunque al principio se hace algo complicado su manejo, actualmente los ordenadores portátiles suelen incluirlo en sus teclados, porque ocupan mucho menos espacio que un ratón "de verdad", que necesita una superficie de apoyo para poder rodar.



viesan. A los discos se les dirige continuamente un haz de luz, y al otro lado se sitúa una célula fotoeléctrica que detecta el impulso del ratón.

En cuanto a los botones, la cosa es más sencilla. Bajo cada uno de ellos hay un microinterruptor que, en estado de "reposo", interrumpe un pequeño circuito. Al ejercer una ligera presión sobre él, activa el circuito, dejando pasar una señal eléctrica. El número de botones dependerá del fabricante y de la demanda de los usuarios.

Las señales generadas se unen en el pequeño *chip* que gobierna el ratón y se envían al ordenador a través del cable que los une. Allí, el controlador de ratón decide, en función a los anteriores parámetros, el movimiento final del cursor. También será capaz de aumentar o disminuir dicho movimiento, dependiendo de la resolución que le hayas asignado.

LA ESTRUCTURA DE LOS RATONES ÓPTICOS.

Todo lo que lleve elementos mecánicos está en mayor medida expuesto al desgaste. Por esta razón, se han creado ratones basados en la tecnología óptica. Son bastante caros, pero su precio es proporcional a su fiabilidad. Este tipo de ratones carece de bola y de rodillos. Han sido sustituidos por un delicado emisor de luz que detecta los cambios en el patrón de puntos situado en una alfombrilla especial (en este caso, es absolutamente imprescindible para el correcto funcionamiento del ratón).

TRACKBALL

Popularmente, el *trackball* es un dispositivo diferente del ratón, pero en realidad su funcionamiento es similar.

Como sabes, en el *trackball*, en lugar de mover todo el cuerpo del accesorio, mueves la bola, al contrario que en un ratón mecánico. Si nunca has tenido la oportunidad de verlo, da la vuelta a tu ratón y prueba a mover la bola. No es lo mismo pero "da el pego" perfectamente.

S. CABRERA

El ratón se ha convertido en parte inseparable del ordenador, gracias a su versatilidad y facilidad de manejo.

PREGUNTAS y RESPUESTAS

- Desde que tengo el QEMM no se me resiste casi ningún juego que no funcione por falta de memoria, excepto *Wings of Glory*. Os envío los mensajes de error que me da, porque ni con QEMM, ni con MEMMAKER, ni con el disco de arranque de *Dark Forces* he logrado arrancarlo.

CRISTO R. ORTIZ
El Ejido
ALMERÍA

Por lo que he deducido de tu intención de ejecutar MEM (lamento que no me hayas enviado el CONFIG.SYS ni el AUTOEXEC.BAT), algo está gastando dos megas de EMS. Supongo que es Smartdrive. Si tal es el caso, coloca un REM que evite la ejecución del comando al arrancar.

- Tengo un pequeño problema al arrancar con un disquete el ordenador para poder jugar con ciertos programas, y es que el sistema operativo no me identifica el *driver* de ratón,

JUAN L. APARICIO
BARCELONA

Tu problema puede tener diversas soluciones. 1º No has añadido el *driver* de ratón al disquete. 2º No has asignado correctamente en el disquete la posición del *driver* de ratón en el disco duro, y 3º No intentas ejecutar el *driver* desde el directorio donde se encuentra. Prueba una de estas tres cosas para averiguar cuál es tu problema.

- En mi ordenador tengo instalado un CD-ROM de doble velocidad, pero a veces, cuando hago el DIR de un CD, se apaga la lucecilla y a los cinco segundos la unidad da error. A veces se queda colgado a mitad de un programa.

DANIEL SÁNCHEZ
Palma de Mallorca
BALEARES

Si has instalado ahora tu unidad de CD-ROM en tu ordenador de toda la vida, es posible que la fuente de alimentación no soporte toda la tensión que requiere el aparato. Cambiar la fuente no te saldría muy caro, pero asegúrate antes de que éste es el problema.

- Hace no mucho tiempo me compré un ordenador nuevo con su correspondiente monitor, pero un amigo puso un imán al lado del disco, y éste sufre pérdidas de color y distorsiones de imágen. ¿Qué puedo hacer para devolver mi monitor a su posición de siempre?

TOMÁS CASTEJÓN
VALENCIA

Pasar un imán por el monitor es lo peor que podías hacer, pero a veces la mancha se va al mes o dos de producirse el accidente. Si no ocurre así en tu caso, lo siento.

CORREO TÉCNICO

Ante cualquier problema con tu ordenador, no importa en cuál de sus diferentes apartados (RAM, Disco duro, Procesador, Sonido...), o por curiosidad, no dudes en mandarnos una carta a esta sección, donde te hablaremos con sumo agrado sobre cómo solucionar tu problema. Escribenos a nuestra dirección habitual (abajo), y te informaremos sobre la solución más viable a la pregunta realizada

PC PLAYER-Correo técnico-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID



USO DE LA PALETA DE LA TARJETA VGA

PC - PLAYER

Ya estamos en la tercera entrega de nuestro particular cursillo de programación de videojuegos. En ella nos adentraremos en el "mundo" de la paleta de colores.

¿QUÉ ES LA PALETA DE LA VGA/MCGA?

Ya explicamos en la primera entrega del curso que los modos MCGA y SVGA sólo disponen de 256 colores simultáneos por pantalla. Esto significa que sólo puedes crear juegos de como máximo 256 colores por pantalla, incluyendo *sprites*, fondos, etc.

Te habrás preguntado alguna vez cómo se consigue que los juegos muestren un fuego que cambia de color del rojo al amarillo, que una pantalla se funda en negro o que en muchas intros se muevan a gran velocidad barras de colores en los extremos de la pantalla.

La respuesta es simple. Todo esto es posible gracias al uso de la paleta de colores (basta cambiarla).

Como comentamos en la primera parte del cursillo, existen 256 Colores en el modo de MCGA, numerados de 0 a 255 y compuestos de 3 diferentes intensidades de color (rojo, verde y azul). Esto significa que cuando, por ejemplo, pintas en pantalla un *sprite* en el color 10, utilizas el color llamado "color 10" en la paleta, descrito por sus 3 componentes de color en intensidades que van desde 0 a 63.

Si quieres cambiar cualquier color de un *sprite* por pantalla, no necesitas pintarlo otra vez en un nuevo color: sólo tienes que cambiar el color en la paleta. Esto se consigue llamando a la función de la tarjeta gráfica "Activar paleta". Con ella puedes cambiar sólo un color, como se hace en el caso del fuego, o cambiar toda la paleta, con lo que conseguirás efectos de fundido de pantalla.



¿CÓMO AVERIGUAR LOS NIVELES DE COLOR DE UN COLOR DE LA PALETA?

Esto, además de redundante, parece enrevesado, pero es fácil. Lo único que debes hacer es un "*out*" al puerto de la VGA 3C7 Hexadecimal con el número del color de la paleta que quieras conocer.

A continuación, tienes que hacer un "*in*" al puerto VGA 3C9; gracias a esta orden recibirás en la variable todos los valores de las componentes rojo, verde y azul del color que hayas indicado. El listado que incluimos a continuación muestra cómo puedes realizar esto, por ejemplo en el programa Qbasic.

```
OUT (&H3C7), COLORN
R = INP(&H3C9)
G = INP(&H3C9)
B = INP(&H3C9)
```

¿CÓMO COLOCAR UNA PALETA DE COLORES?

Para ello existen fundamentalmente 2 formas:

- A través de la así llamada Interrupción 10h.
- A través de Salidas a puerto. Este sistema es el más rápido (y, además, el más sencillo de explicar). Primero se realiza una salida al puerto 3C7 Hexadecimal con el color que quieras cambiar. A continuación, debes realizar sucesivas salidas al puerto 3C9 con los parámetros de color a utilizar. El listado siguiente te enseña cómo se hace en Qbasic.

```
SUB PONERPAL (COLORN
AS INTEGER, R AS INTE-
GER, G AS INTEGER, B AS
INTEGER)
OUT (&H3C8), COLORN
OUT (&H3C9), R
OUT (&H3C9), G
OUT (&H3C9), B
END SUB
```

¿CÓMO MOSTRAR EN PANTALLA UN CICLO DE COLORES "VIVO"?

Para poder ver en pantalla un ciclo de colores que se mueva de un lado a otro se utiliza la paleta de la VGA, como ya hemos explicado. Para conseguirlo, hay que sustituir un color de la paleta por otro. Seguidamente, debes activar dicho color en la paleta. En el listado de la página siguiente puedes ver una pantalla de tipo plasma en la que se cambia la paleta, mostrando un ciclo completo de colores.



En una animación tipo plasma es donde mejor se pueden apreciar los cambios de paleta. En nuestro CD-ROM incluimos un fichero BAS que te ofrece una útil demostración de este estilo.

¿CÓMO EVITAR EL PARPADEO DE LA PANTALLA?

Si pruebas el programa anterior en Qbasic o si codificas las funciones de cambiar la paleta en tu lenguaje de programación, quizá parpadeen algunos *pixels*. La explicación no es muy complicada.

Hay un haz de electrones que está constantemente actualizando la pantalla de arriba abajo. Desde que está en el final hasta que vuelve al principio tarda un tiempo. Este tiempo se llama "Vertical Retrace" o repintado vertical. Durante el repintado vertical se puede cambiar la paleta sin que la pantalla se vea afectada. Lo que debes hacer es esperar siempre a estar en ese período de tiempo y llamar a determinada rutina. Todo lo que modifiques en la pantalla sólo lo verás cuando la actualices.

Este efecto también se producirá cuando muestres *sprites* en la pantalla. Por lo tanto, siempre debes tener en cuenta el barrido vertical.

¿CÓMO APAGAR LA PANTALLA DE GOLPE?

Seguro que has visto este efecto en alguna intro o juego. De golpe, la pantalla se pone en negro. Para conseguirlo, tienes que poner todos los colores de la paleta a 0. El listado siguiente apaga la pantalla.

```
FOR N=1 TO 255
        CALL
PONEPAL(N,0,0,0)
NEXT N
```

¿CÓMO APAGAR POCO A POCO LA PANTALLA?

Esta forma de apagar la pantalla es mucho más vistosa que la anterior. Para que el efecto de apagado se note poco a poco (es decir, para realizar un fundido), debes ir colocando todos los colores de la paleta a 0,0,0. Para ello, primero recoge el valor y luego disminúyelo en una unidad. Por si acaso no te ha quedado muy claro, este listado resolverá tus dudas.

```
FOR K = 1 TO 64 ' (Como el
valor máximo de intensidad
es 64, con 64 vueltas es sufi-
ciente.)

FOR N=1 TO 255 ' (El núme-
ro de colores es 255.)
        OUT (&H3C7), CO-
LORN
        R = INP(&H3C9)
        G = INP(&H3C9)
        B= INP(&H3C9)
        IF  R > 1 THEN
R=R-1
        IF  G > 1 THEN
G=G-1
        IF  B > 1 THEN
B=B-1
        CALL
PONEPAL(N,R,G,B)
NEXT N
NEXT K
```

Con esto ya te hemos explicado todos los trucos que puedes conseguir con la paleta. En el número siguiente nos adentraremos en el fabuloso mundo de los modos SVGA y VESA.

J. RODRÍGUEZ

LISTADO 1

```
DECLARE SUB
playpaleta ()
DECLARE SUB PONERPAL (COLORNAS INTEGER, R AS INTEGER, G
AS INTEGER, B AS INTEGER)
RANDOMIZE TIMER
DIM SHARED paleta(256, 3) AS INTEGER
DIM SHARED paleta2(256, 3) AS INTEGER
DEFINT A-Z
SCREEN 13
TONO = INT(RND * 3) + 1
   FOR DLoop = 0 TO 200
      paleta(DLoop, TONO) = DLoop MOD 64
   NEXT DLoop
 FOR n = 0 TO 255
 CALL PONERPAL(n, paleta(n, 1), paleta(n, 2), paleta(n, 3))
 NEXT n
   FOR DLoop = 1 TO 320
      LINE (319, 199)-(320 - DLoop, 0), (DLoop MOD 199) + 1
      LINE (0, 0)-(DLoop, 199), (DLoop MOD 199) + 1
   NEXT DLoop
DEF SEG = &HA000
BLOAD "sky01.dat", 0
FOR na = 1 TO 1000
playpaleta
NEXT na

SUB playpaleta
paleta2(200, 1) = paleta(200, 1)
paleta2(200, 2) = paleta(200, 2)
paleta2(200, 3) = paleta(200, 3)
FOR n = 1 TO 200
   SWAP paleta(n, 1), paleta(1, 1)
   SWAP paleta(n, 2), paleta(1, 2)
   SWAP paleta(n, 3), paleta(1, 3)
NEXT n
 paleta(1, 1) = paleta2(200, 1)
 paleta(1, 2) = paleta2(200, 2)
 paleta(1, 3) = paleta2(200, 3)
FOR n = 1 TO 255
 CALL PONERPAL(n, paleta(n, 1), paleta(n, 2), paleta(n, 3))

NEXT n
END SUB

DEFSNG A-Z
SUB PONERPAL (COLORN AS INTEGER, R AS INTEGER, G AS INTE-
GER, B AS INTEGER)
OUT (&H3C8), COLORN
OUT (&H3C9), R
OUT (&H3C9), G
OUT (&H3C9), B
END SUB
```

Con este listado cargas una pantalla en la memoria de vídeo de la VGA a través de "Bload". En el CD hemos incluido corta.exe, un fichero que transforma las pantallas con formato SCI (formato Colorix/VGA Paint, que se puede crear con Vpic) en un formato reconocido por Qbasic. Las reparte en 2 ficheros, uno con extensión PAL (la paleta de la pantalla) y otro con extensión DAT (la pantalla). También incluimos el fichero LEERSCI.BAS, con el que podrás cargar cualquier pantalla en tu Qbasic.



HARDWARE

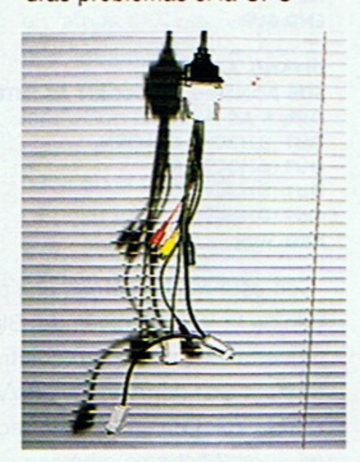
Te presentamos lo que serán los interfaces de control de juegos (o utilidades) en un futuro ya presente. Aunque todavía no son muy asequibles, se espera que los precios bajen a medida que haya más software que los pueda soportar.

CYBERMAXX

Todavía no muy extendidos, estos hermanos pequeños de los *interfaces*, utilizados en los laboratorios de realidad virtual, empiezan a abrirse hueco. En este número analizaremos el equipo de realidad virtual **CyberMaxx**, de VictoMaxx Technologies. No se puede considerar como *interface* de control, pues sólo introduce un visor de imágenes en 3D y unos auriculares. Puedes añadir cualquier elemento de control disponible en el mercado (**CyberMaxx** no ocupa entradas de *joystick*). Es posible que te sea difícil encontrarlo en algunos lugares.

Se compone de un casco con las lentes de visualización, unos auriculares esterofónicos y la unidad de control con el interruptor y el volumen de los auriculares. Las lentes de visualización se componen de dos pantallas de cristal líquido capaces de mostrar 120.000 *pixels* (con un filtro para mejorar la imagen). En el modo 3D las lentes ofrecen un ángulo de visión de sesenta grados horizontales por 54 verticales; observas puntos más alejados con un movimiento ocular. En el casco hay unos sensores que detectan el movimiento vertical, horizontal y de giro. Proporcionan al conjunto el adjetivo virtual.

La unidad de control sirve de enlace entre el casco y el cable que lleva a los conectores. El cable es largo: no tendrás problemas si la CPU





está alejada. En el extremo del cable están los conectores (uno para la VGA, otro para un puerto serie, que sirve de entrada de ratón, y un conector *jack* estéreo para la tarjeta de sonido. Además, tiene conectores RCA para entradas de audio o vídeo.

Con el equipo vienen cinco programas para aprovecharlo al cien por cien: unas utilidades, un emulador de ratón (para utilizar los juegos no preparados para CyberMaxx pero que soporten ratón), dos utilidades para crear espacios virtuales y una demo de *VR Slingshot*, capaz de aprovechar las características del *interface* virtual.

Todo parece muy bonito, pero entremos en la realidad que supone utilizar este hardware. Puede resultar un poco complicado configurar tu máquina para que acepte sin problemas la conexión de **CyberMaxx**. La mayor fuente de problemas es el conector serie; necesitas dos: uno para el ratón y otro para el casco. La emulación de ratón la que te traerá de cabeza. Tiene





problemas con otros *drivers* que tengas instalados y sobre todo con el ratón. En la mayoría de los casos tendrás que resetear y modificar continuamente los ficheros autoexec.bat y config.sys para que acepten sin problema el *driver* adicional. Otro problema es que el programa con el que utilices el equipo virtual no acepte el engaño. Para programas como el *Doom* debes modificar primero el fichero de configuración (.CFG) para poder jugar. Cuando superes estos inconvenientes podrás disfrutar del casco virtual y te olvidarás de la configuración.

Finalmente, podemos decir que la visualización que nos ofrece **CyberMaxx** no es espectacular, sobre todo si el usuario utiliza gafas. Pero te proporciona una nueva forma de experimentar los juegos. Y, eso sí, si el programa está diseñado para utilizar este tipo de hardware, la sensación de envolvimiento es increíble. Se puede decir que hemos entrado en un mundo nuevo: un mundo virtual.

JUEGOS COMPATIBLES

La mayoría de juegos son compatibles con **Cybermaxx**. Sobre todo, *Doom*, *Dark Forces* o *Descent*, que son los que más gustan al usuario. Por ejemplo, el paquete del casco incluye un programa para *Doom* que permitirá seguir con la cabeza el movimiento del juego sin necesidad de mandos externos.





FICHA:

Nombre: CYBERMAXX
Fabricante: Victormaxx
Distribuidor: Asturias Virtual
Precio: Consultar
Valoración: 87%

Todas las estrellas del fútbol en tú PC.



Un juego trepidante y divertido para todos.



Diseño de las tácticas individuales por jugador y equipos.



Apasionante sistema de juego de ligas.









¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 1.995 PTAS

CON LA GARANTÍA DE
DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita DDM SOCCER 95 enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ DDM SOCCER 95 por 1995 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos................................Domicilio................................Población................................

Provincia................................C.P ....Fecha de nacimiento................................Profesión................................

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a ABETO EDITORIAL SL ☐ Contra reembolso (+ 200 Ptas. adicionales de gastos de envío)

☐ Giro Postal nº................................de fecha................................

Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma ,

AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta................Nombre del titular, si es distinto................................

Rellena este cupón y envíalo a: ABETO EDITORIAL SL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid.



Si el mes pasado te ofrecíamos las primeras pantallas de Quake, este mes presentamos Shadow Warrior 3D, el nuevo arcade de 3D Realms. Además, dos nuevos "matamarcianos": Baryon, de Acro Studios y Tyrian, de Epic Megagames.

SHADOW WARRIOR 3D

Parece que el filón de los arcades en tres dimensiones, iniciado por los ya clásicos *Wolfenstein 3D* y *Doom*, no tiene fin. La mayoría de compañías programadoras genera juegos que parecen clónicos de los originales (todos lo son de alguna manera, aunque ninguno lo demuestra), pero de vez en cuando alguno destaca del resto por un pequeño detalle que logra atrapar a los usuarios.

Claro es el caso de *Rise of the Triad*, el anterior arcade de Apogee y 3D Realms, que aunque era igual que el resto de programas basados en el escalado de gráficos, ofrecía un universo *gore* muy especial (que, por cierto, rápidamente causó la alarma de los detractores de la violencia en los juegos de PC).

Los múltiples detalles sangrientos, como las diferentes muertes de los enemigos, dependiendo del arma utilizada sobre ellos, o la sangrienta escabechina de las cuchillas sobre nuestro cuerpo, lograron destacarlo del resto, aunque para muchos no llega a ser ni la mitad de bueno que el archiconocido *Doom*.



Shadow Warrior 3D sigue fielmente el ejemplo de *Rise of the Triad*. Aunque ahora el protagonista no es un mercenario sino un ninja oriental, éste está especializado en el uso y disfrute de armas de todo tipo: ametralladoras (una en cada mano), una espada *katana*, estrellas ninja, más conocidas por *shurikens*... y, en el colmo de la violencia, incluso es capaz de arrancar el corazón de algunos adversarios con su propia mano.







Aunque algunos padres se habrán asustado al leer estas líneas, hemos de reconocer que esto es lo que demanda el público en general, tal y como demuestran las últimas producciones y la clasificación de las mismas en listas como las de nuestro HIT PARADE.

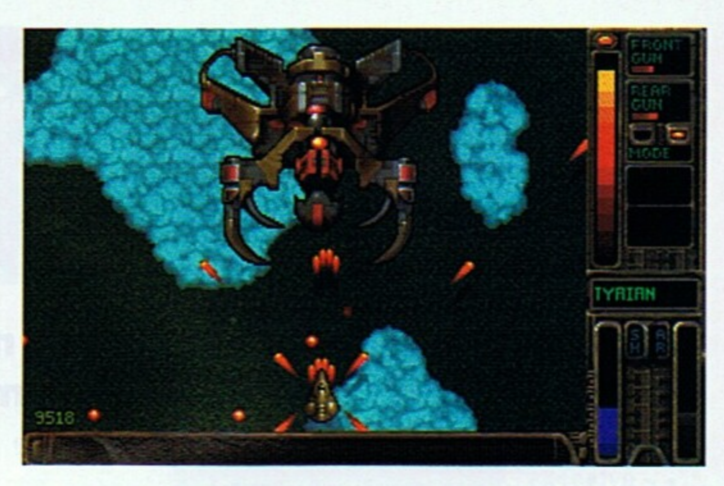
Como novedades a nivel técnico, las primeras pantallas de **Shadow Warrior 3D** no desvelan si el juego será mejor que su antecesor, pero hemos notado una clara falta de definición que esperemos sea resuelta en la versión final. Por supuesto, lo podremos comprobar mucho antes, ya que se espera la aparición de una versión shareware en estas navidades. En dicha versión podrá demostrarse el potencial real de este título respecto a rivales tan duros como *Quake* de Id Software, o *Duke Nukem 3D* de Apogee.





De los creadores de *Rise of the Triad*, este Shadow Warrior 3D promete ser más sangriento todavía que el título anterior.

TYRIAN



La última aventura de la compañía Epic Megagames (*One Must Fall 2097*, *Epic Pinball*...) consiste en un arcade que pretende seguir la estela del archiconocido programa *Raptor*, de Apogee. Y a buena fe que lo consigue, gracias a la espectacularidad con la que lo han dotado sus programadores. Aunque en este momento sólo se ha acabado un ochenta por ciento de lo que será la versión final, las pantallas de **Tyrian** que circulan por Internet y diversas BBS son impresionantes en lo que a nivel gráfico se refiere. Y también lo son las posibilidades del juego, tal y como señalan los ficheros de texto que acompañan la presentación de este nuevo y prometedor arcade vertical.

Técnicamente es muy espectacular. Muchas capas de *scroll parallax* multidireccional (dependiendo de la fase en que se desarrolle la acción), variedad de armas (láseres, misiles, bombas especiales...), escudos protectores y generadores de poder, *power ups* (según recojas las partículas que desprenden los diversos grupos de enemigos), campos de minas y asteroides en tres dimensiones, niveles secretos y jefes de mitad y final de fase que pueden ocupar hasta un ochenta por ciento de la pantalla, son algunas de las cualidades técnicas de este *shoot'em up* vertical que estará completamente listo hacia comienzos de 1996. Antes, como era de suponer, se preve una versión shareware, que todos podremos disfrutar para Octubre o Noviembre de este mismo año.

Aunque ya existían ejemplos respetables de esta clase de juegos (como *Baal*, *Salamander*, etc...) hace algún tiempo, *Raptor* inició (o, más bien, renovó) el año pasado el gusto por los arcades popularmente conocidos como "matamarcianos", que cada vez cala más hondo entre todos los usuarios de ordenadores PC y compatibles.







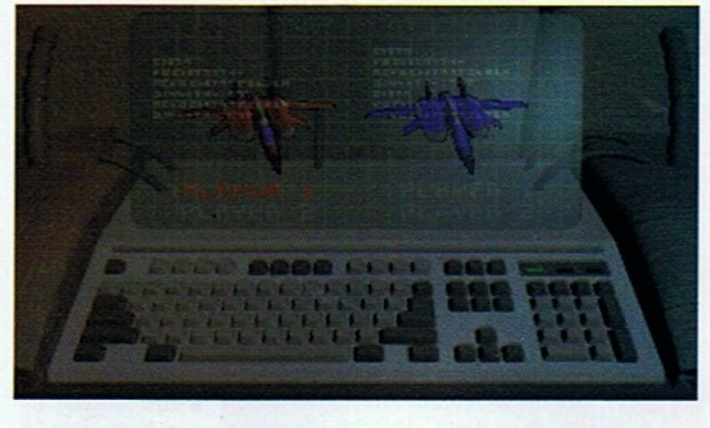


BARYON

Acro Studios, una pequeña compañía afincada en Corea, ha creado una gran obra de arte para tu PC. Cuando parecía que *Raptor* no tenía ningún posible rival en cuanto a calidad técnica, los programadores de Acro nos han sorprendido con este estupendo "matamarcianos".

Sus espectaculares gráficos, tanto en los escenarios como en los *sprites* de los enemigos y de los jefes de final de fase, merecen ser vistos con tranquilidad, aunque la frenetica acción que ofrecen las oleadas de enemigos no te dejarán gozar de estas nimiedades. También cabe destacar la excelente animación de la nave protagonista, la cual puede ser acompañada por un segundo jugador en pantalla. Ambas naves se diferencian no sólo en su color, sino también en las distintas armas que poseen.

Éstas se verán aumentadas en fuerza y potencia al recoger los iconos de ayuda que aparecen si se destruyen ciertos enemigos, añadiendo bonos en situaciones especiales.



El mes pasado os ofrecimos, en el CD-ROM de nuestra revista, una interesante demo shareware de este título que contaba con la primera fase del juego. Aunque suponemos que todavía estarás disfrutando con ella, no sería muy aconsejable que te perdieras la versión final.



En Baryon, destacan sobre todo las espectaculares explosiones provocadas por el lanzamiento de las megabombas.





Doom no tiene rival. Domina el mercado de los videojuegos. El verano no parece haber hecho mella a su reinado, y el clásico programa de Id Software vuelve con fuerzas renovadas, manteniéndose en cabeza de la clasificación de nuestro Hit Parade.

Doom





Doom se mantiene en el primer puesto de nuestro *Hit Parade.* Los calores del verano no han afectado su lugar de honor. Sigue siendo el rey.

Dark Forces





Dark Forces alcanza el segundo puesto de la lista, demostrando el atractivo que poseen todos los programas de LucasArts basados en "Star Wars".

SSFIIT





Aunque baja poquito a poco, Super Street Fighter II Turbo sigue siendo el primer juego de lucha, gracias a sus fabulosos gráficos y a su increíble jugabilidad.

X-Wing





Seguimos con la "Guerra de las Galaxias"; más concretamente, con el simulador de Ala-X, que sigue ganando el pulso a su primo, "Defender of the Empire".

NBA Live '95





El gran simulador de baloncesto de Electronic Arts siempre merecerá un puesto en nuestro Hit Parade, gracias a sus gráficos Super VGA.

Full Throttle

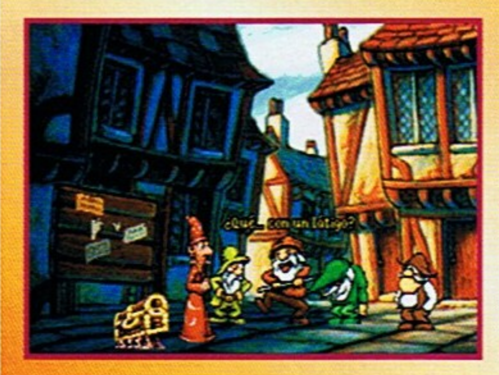
6



El primer mes de Full Throttle en nuestra lista de éxitos le ha conducido directamente a la sexta posición. Esperemos que siga subiendo.

Mundodisco





La divertida aventura de Psygnosis mantiene una línea regular, aunque nunca alcanza puestos destacados debido a que no disfruta del favor de todos.

Rise of the Triad





La sangrienta locura de Apogee también tiene cabida en la lista, a pesar de sus numerosos detractores, debidos a su excesiva violencia.

M. Kombat II





El arcade de Acclaim desciende según se acerca la fecha de presentación de la tercera entrega de la saga. Tras dicha presentación subirá como la espuma.

Action Soccer



El fútbol, que este mes tenemos en nuestro reportaje especial, ha dado títulos tan buenos como este Action Soccer, de la compañía Ubi Soft.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



1. PC Fútbol 3.0
2. PC Basket 3.0
3. S. Street Fighter 2 Turbo
4. Fifa International Soccer
5. Rise of the Triad
6. MundoDisco
7. Manchester United 2
8. Tie Fighter
9. Flight Simulator 5.1
10. Aces of the Deep



1. Action Soccer
2. Flight Unlimited
3. Rebel Assault
4. Dark Forces
5. Prisoner of Ice
6. Full Throttle
7. Star Trek: Next Generation
8. Knights of Xentar
9. S. Street Fighter 2 Turbo
10. Commander Blood

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 3

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Tres de la revista:

- **RICARDO BRISO-MONTIANO (VALLADOLID)**
- **EVA MARÍA DRAKE BLANCO (MADRID)**
- **SILVIA ROMERO CARRERAS (GIRONA)**
- **JAVIER AROCENA MONJE (MADRID)**
- **JORDI GASSIÓ BOSCH (Borges Blanques, LLEIDA)**

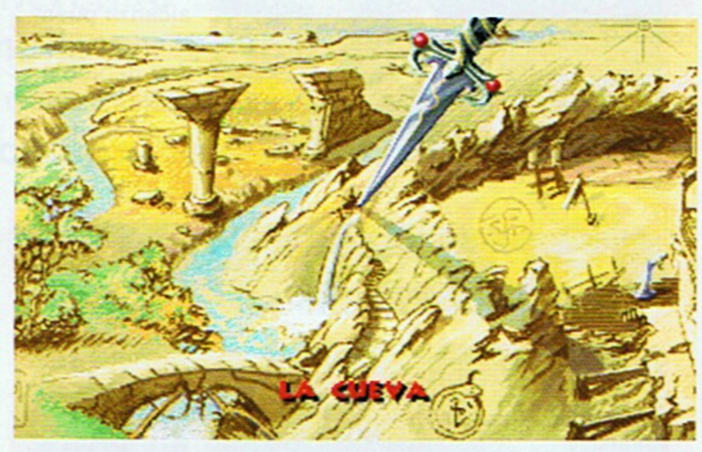
¡MÁNDANOS TUS CARTAS!

Si envías una carta con tus datos personales, indicando hasta un total de tres de tus juegos favoritos, con tu elección y la de todos los lectores que nos escriban confeccionaremos el Hit Parade de cada mes. Agradecemos tu colaboración y, por ello sorteamos cada mes entre todas las cartas recibidas cinco juegos. De este modo disfrutarás más con tu ordenador y tu revista favorita, PC PLAYER.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID





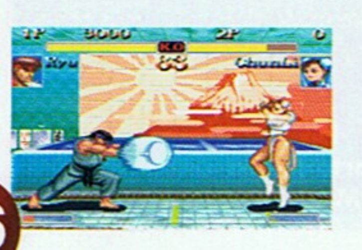


SUPER STREET FIGHTER II TURBO
Para jugar con Akuma, ve a la pantalla de selección de luchador y sitúa el cursor en los siguientes luchadores durante diez segundos en cada uno de los guerreros: Ryu, T.Hawk, Guile, Cammy y vuelve a Ryu.

Puede que no te funcione la primera vez, pero sigue intentándolo hasta que lo consigas. Alguno de los movimientos especiales de Akuma son la bola de Ryu, la patada helicóptero o el teletrasporte.







ULTIMATE BODY BLOWS
En la pantalla del título, pulsa el botón de fuego durante cinco segundos y accederás a un menú que te proporcionará importantes ventajas.
JOSÉ OREJUDO TRENADO
FUENLABRADA (MADRID)

WARRIORS
Si quieres acceder a los códigos secretos de **Warriors**, escribe CHEAT en el menú







principal, lo que te llevará a un nuevo menú donde encontrarás lo siguiente:
Nuevos personajes:
MATE, GARDENER, NUMBERONE, DUNK, ELEVENTH

ROL CRUSADERS
Aquí tenéis unos cuantos truquillos para este fabuloso juego de rol, que seguro os vendrán que ni pintados para poder avanzar más y mejor en este famoso programa. Si tenéis interés en recibir las mencionadas ayuditas, no necesitas más que pulsar la tecla ALT. Con ella pulsada, escribe las siguientes combinaciones de letras:
MORE: Pasas al siguiente nivel.
NORIA: Te rellena la energía completamente.
TEAM: Aparecerán todos los títulos de crédito del juego. Para curiosos.

ISRAEL FERNÁNDEZ GALÁN (MADRID)







TOWER ASSAULT

Aquí tienes los códigos de todos los niveles de **Tower Assault:**

Security Level 2: **FCDBMDEASDCAAADM**
Security Level 3: **FCCELDAAHDCAAAEK**
Engineering Level 1: **FBKDMDEAFDCAAAEB**
Science Level 3: **JGCJNDEAPDCAACS**
Military Level 3: **EPAEMDEBBDCAAAEA**
Main Tower Level 1: **LAAPJDAISDCAAACM**
Main Tower Level 2: **LACJPDADSDCAAACS**
Main Tower Level 3: **HCAPJDADSDCAAADD**
Main Tower Level 4: **HCBPSLADSDCAAACB**
Stores Level 3: **EJDCPDAASDCAAACI**
Civilian Level 3: **EEHBNDAASDCAAADK**
Miscellaneous Codes: **FKASMCEABDCAAACI**
JGAFICEABDCAAAEJ
FKANLCEABDCAAADP



También existen estos otros códigos:

CIRCUS: Dos jugadores en la arena.
REPLAY: Repetición de la jugada.
NOPAIN: Elimina las armas.
TYSON: Elimina los movimientos especiales.
SNOWHITE: Los luchadores enanitos.
NOGAIN: El arma se pega a la mano.
FINALFIVE: Combate a cinco rondas.
NBK: Una sola ronda.
EVILDEATH: Modo sangriento.
RESURRECTION: Vidas infinitas.
EASYSPECIALMOVES: Pruébalo...
FORQA: F1 gana el round, F2 salta al maestro, F3 y F5 rellenan la energía.

OUTPOST

Para obtener ventajas en este juego de Sierra oprime las siguientes combinaciones de teclas:

CTRL + F9 Mata a todos los enemigos y rebeldes.
CTRL + F10 Aparece un menú de desastres.
CTRL + F11 Tienes recursos ilimitados.
CTRL + F12 Cambia el nivel de la moral, la educación y el crimen entre la máxima y la mínima.

CONSUELO MARTÍNEZ (BARCELONA)

PREMIER MANAGER 3

Si utilizas el teléfono y marcas los siguientes números recibirás unas cuantas "ayuditas":

945475: Recibirás un millón y medio de libras extra.
010870: Sube las valoraciones a 99.
718143: Das trabajo al súper-entrenador.





PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P He llegado a la última fase de Doom II, pero no sé pasar del monstruo y ninguno de mis amigos ha logrado ayudarme. ¿Tenéis alguna pista para mí?
ALBERTO DÍAZ ÁLVAREZ (MADRID)

R Es sencillo y complicado a la vez. Para derrotar al monstruo tienes que subir a su altura, y mientras subes debes dispararle tres misiles. El problema es que debes atinarle justo en la boca, y esto ya no es tan fácil.

P ¿Cómo puedo salir del primer aeropuerto de Larry V? Me pide unas extrañas claves y no sé dónde encontrarlas.
JAIME TARGA RECUERO (LA CORUÑA)

R Me parece que como sigas con software pirata no podrás encontrar esas claves. Si tienes el manual original, sólo deberás buscar la clave adecuada en el mismo para poder saltar a otro aeropuerto.





¡TE NECESITAMOS EN ESTA SECCIÓN!

Si quieres saber algún truco para tu juego favorito, o deseas pasar esa fase que se te atasca, no te preocupes: escríbenos, indicando el nombre de esta sección en el sobre, y procuraremos sacarte de tu callejón sin salida. Envíanos, además, tus propios trucos; regalamos cinco juegos a los mejores, así que a ver cómo te las ingenias. ¡Esperamos tu carta!

PC PLAYER-Trucos Mail-
TOWER COMMUNICATIONS
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

A FONDO

Mi hijo ha muerto en extrañas circunstancias y ahora asisto a su entierro. Por supuesto, quiero vengar su muerte, pero, ¿por dónde puedo empezar a investigar para encontrar al culpable?

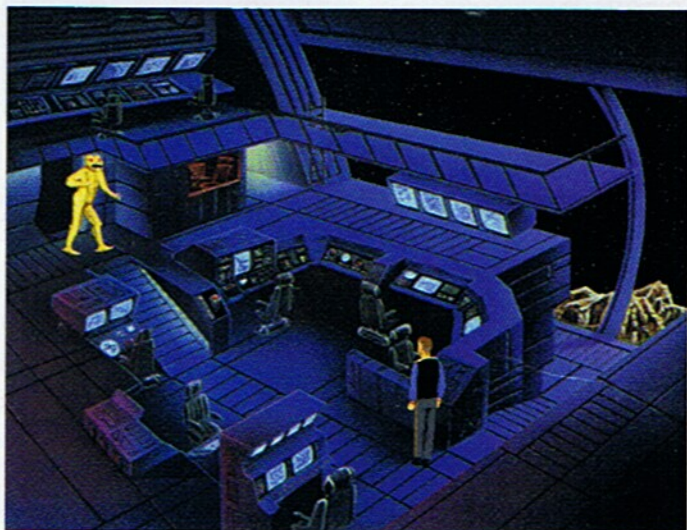
The Orion Conspiracy

Tras el funeral de mi hijo, alguien deslizó una nota por debajo de mi puerta. Esta nota confirmó mis sospechas: la muerte de Danny no fue accidental.

Si quería resolver su misterioso asesinato (y, por supuesto, era lo único que tenía en la cabeza), debía ganar tiempo. Y el tiempo sólo lo conseguiría si retrasaba la salida de la lanzadera que debía llevarme de vuelta a casa. Sólo Brooks tenía acceso al puerto de embarque, así que fui a hablar con ella. La encontré en el nivel B2 y me retó a un partido en el gimnasio.

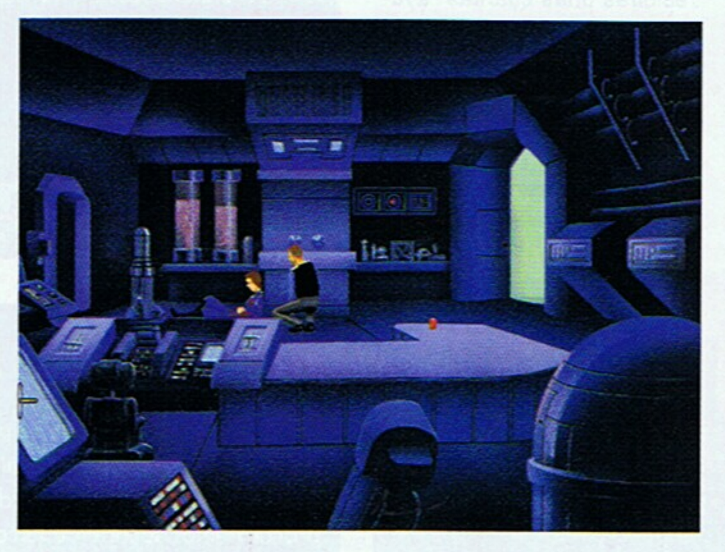






Mientras ella me esperaba fui a cambiarme. Afortunadamente, Brooks se había dejado su taquilla abierta. Dentro de ella encontré sin dificultad su tarjeta de identificación y su pase para el ascensor D. Una vez me hube deshecho de ella, volví al nivel B2 y utilicé el ascensor para acceder al nivel D3 (en el cual se hallaba la lanzadera).

Cuando logré intoducirme en el interior de la para mí funesta lanzadera, busqué con la mayor rapidez que me fue posible el ordenador de vuelo y borré toda su memoria con la tarjeta que le había "birlado" a Brooks. Ahora disponía ya de una semana entera para intentar averiguar quién había asesinado a sangre fría a mi querido hijo.



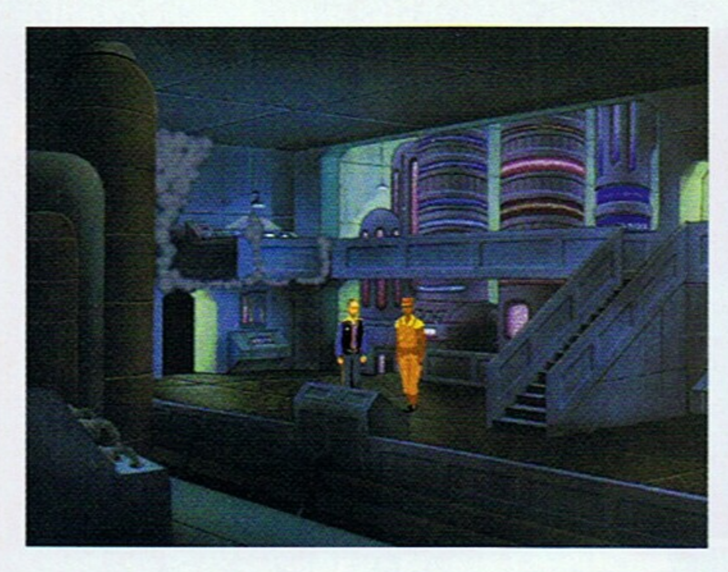




COMIENZAN LAS PESQUISAS

Primero fui a hablar con la supervisora Ruth Bernard, que como jefa de científicos quizá tuviera algo de información extra. Ella comprobó una de mis corazonadas y descubrió que la sonda de Danny había producido una energía de tres megawatios en el momento de su muerte, pero no pudo explicarme de dónde había salido tanta energía.

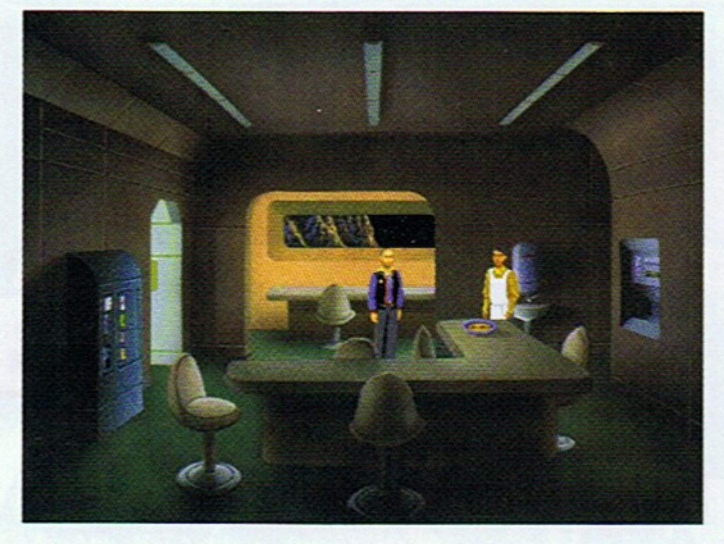
En el nivel B2 interrogué a Meyer en la sala del generador y averigüé que esa misteriosa energía la produjo una carga de aturdimiento. De esta habitación cogí un extintor. Como nadie me decía si en Cerberus había cargas de aturdimiento, hablé con Rowland, el cotilla de la base, que estaba en el laboratorio del





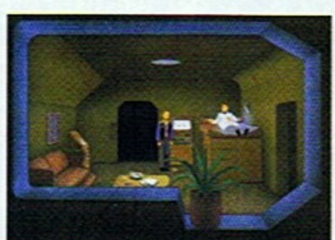
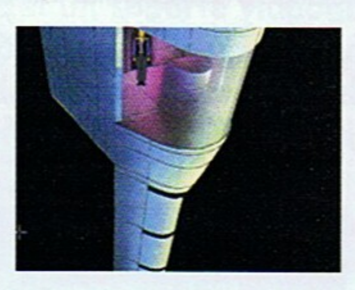
nivel B2. Rowland tenía la información que buscaba pero no me diría nada mientras no le consiguiera una tarta de la cocina de Chandra.

Como Chandra no me dejaba coger la tarta, le desafié a un duelo de cocineros. Sabía que no podía ganar pero tal vez podría dejarle mal. De pronto recordé que en las catacumbas del nivel D4 había ratas. Al localizar la ratonera descubrí que las ratas eran muy veloces pero temían la luz. Cogí una linterna de una cueva cercana y la puse en la ratonera cuando una rata salió de ella. Ahora no volvería a entrar. Pese a ello, la rata se me escapaba, por lo que la congelé con el extintor. Con ella en mi poder volví a la cocina y la coloqué en el plato de Chandra. La tarta era mía.



Rowland habló y me dijo que Raman trabajaba con cargas en uno de sus experimentos. Raman lo confirmó. Las cargas aparecían en el inventario como Gaunge 3. Necesitaba saber si alguien había robado alguna. LaPaz me dio la última relación del inventario y fui al almacén D4. Al comparar listas vi que había desaparecido una carga durante cuatro horas. LaPaz me dijo que sólo Shannon y Ward tenían acceso a la armería.

Utilicé el alarmismo de Rowland para alejar a la doctora Chu de la computadora médica. Allí conseguí información importante, Ward no robó la carga puesto que estaba siendo operado y LaPaz estaba embarazada. Con tal de guardar su secreto, LaPaz me dio acceso a las pertenencias de mi hijo. Fui a su habitación en B3 y encontré unas cartas de amor, un clip y una foto de su amante. Su amante era Kaufmann, con lo que descubrí que mi hijo era *gay*. Kaufmann irrumpió en la habitación y empezamos a discutir. LaPaz nos interrumpió y yo me fui a descansar un poco.


COMIENZAN LAS MUERTES

Antes de que pudiera hacer nada, LaPaz volvió y me condujo a la habitación de Kaufmann. El desgraciado yacía muerto y mutilado. A pesar de mi declaración de inocencia me encerraron en el laboratorio. Ward me dio unas galletas antes de que me encerraran. Con galletas, lente y un tubo de telescopio, abrí la rejilla de ventilación, prolongué el conducto y lo taponé con una galleta. Automáticamente, las puertas se abrieron.

De vuelta a los niveles superiores, me encontré con Gates. Me explicó que era una espía encubierta de la compañía Mogami-Hudson. Quedamos en vernos en la nave de transporte, al oeste del nivel B2. Antes de ir allí me pasé por el jardín y me hice con unos alicates. Cuando por fin me encontré con Gates en la nave de transporte, descubrimos unos estremecedores embriones alienígenas.

La doctora Chu nos sorprendió "con las manos en la masa extraterrestre", se descubrió como una alienígena y desmembró al pobre Gates. Yo pude escapar corriendo hacia la sala del generador. Una vez allí desconecté el generador y con los alicates pelé uno de los cables. Luego volví a conectar la corriente y atraje al alien hacia el cable. A pesar de la descarga no murió, pero con una llave inglesa y el combustible líquido lo quemé.

Meyer me comunicó que la pérdida de potencia nos hacía dirigirnos al interior del agujero negro. Disgustado por el resultado de mis actos, salí al pasillo y vi que Rowland había oído nuestra conversación. Como un cobarde o como un "tío listo" salió huyendo hacia la nave de transporte y despegó sin que yo pudiera evitarlo, llevándose consigo todos los embriones alienígenas.

La nave debía ser destruida o toda la humanidad sería aniquilada por esos devastadores extraterrestres.

Sabía que el cañón de la armería me serviría, pero no tenía acceso. Con la ayuda de la lente, un aparato del gimnasio, una barra que encontré en el bar y el martillo que había en las catacumbas, estaba listo para el trabajo.

Primero aplasté el clip con el martillo y luego abrí el panel del ascensor con la barra. Utilicé el aparato del gimnasio para mantener abierto el panel y, finalmente, con la lente pude ver el sitio en el que debía colocar el clip para provocar un cortocircuito. Por fin pude subir a C1 y destruir al malvado Rowland.

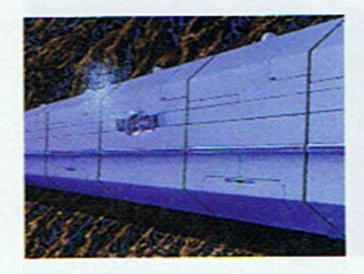
El capitán Shannon me descubrió y confesó que había matado a mi hijo y a Kaufmann. Cuando me estaba a punto de dar el último "pasaporte", Meyer entró y lo mató. Aparte de salvar mi vida, Meyer me dijo que con una llave de gravedad cero conseguiría arreglar los motores de la base. La llave en cuestión estaba dentro del armario de la lanzadera, en D3.

Antes de llevarme la llave tuve que acompañar a LaPaz. Ward se había vuelto loco. Estaba armado y ya había matado a tres personas. Cuando llegamos, Brooks saltó sobre Ward y se produjo una explosión que los mató a los dos y atrapó a Raman. La explosión había dañado bastante las paredes y el pasillo











debía ser sellado. Corrí al almacén y me hice con un soldador láser. Después de sellar el pasillo fui a la bahía de embarque y me encontré con Meyer. Necesitábamos recoger una pieza del exterior, así que piloté la sonda que quedaba y la conseguimos.

A mi vuelta, descubrí que los empleados de Mogami-Hudson habían tomado la base y habían cortado el suministro de aire al resto. Con una mina del armario de la armería nos libramos de ellos.

En el laboratorio de Mogami-Hudson en A1 encontré a una científico moribunda que me habló de un líquido que destruía a los alienígenas. LaPaz me dio malas noticias: el chip de la lanzadera había sido destruido. Gracias a Dios había uno igual en la cabeza del cadáver de Brooks.

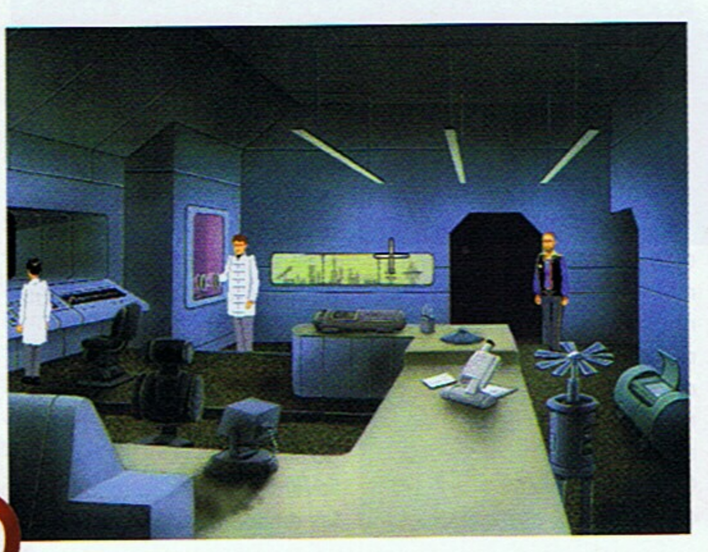
Una vez hube extraído el chip de la cabeza de mi examiga, se lo llevé a Meyer a la lanzadera. Luego busqué a LaPaz y nos dirigimos al gimnasio. Con ayuda de los alicates cogí la red de boleibol. Ahora podíamos dar caza al perverso Waterman. Lo encontramos en el último nivel del jardín (sólo tenía una salida, que tapé con la red). Con la presa en nuestras manos y la ayuda del fluido redujimos a polvo al último alien.

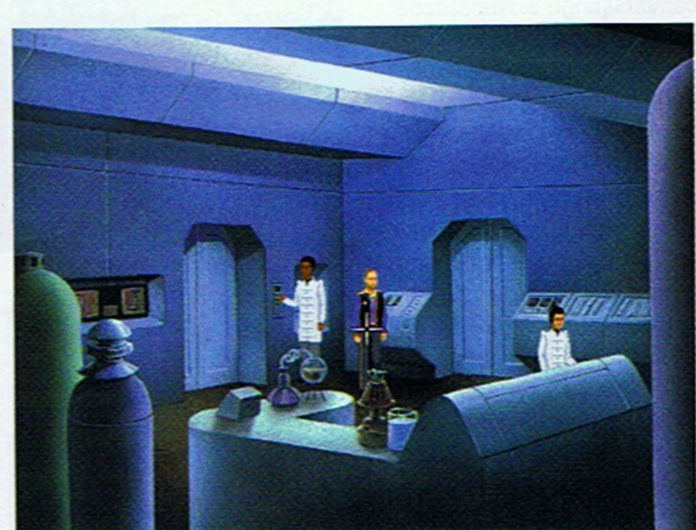
EL TIEMPO SE ACABA

Cuando regresamos a la lanzadera, Meyer nos comunicó que Lowe también era un alienígena. Si queríamos salvar la humanidad debíamos destruir la base y escapar. Fui al centro de mando y conecté el sistema de autodestrucción, pero al volver a la lanzadera Lowe ya lo había desconectado. Volví al centro de mando y subí a la armería. En ella conseguí otra mina y la situé en el control de autodestrucción después de conectarlo. Lowe volvió a intentar desconectarlo pero se llevó una explosiva sorpresa.

Corrí hasta la lanzadera y pudimos huir antes de la explosión. Todo había acabado, por el momento. Nuestro primer contacto con alienígenas había sido un desastre. Diecisiete muertos, incluido mi hijo Danny. Espero que la próxima vez tengamos más suerte.

A. L. Mozún





MANGAMANIA

RECORD OF THE LODOSS WAR 4

Distribuidor: ANIME VIDEO

Esta es la cuarta entrega de la crónica épica de la guerra de Lodoss. Por si no habéis seguido la serie desde el principio, el argumento es el siguiente: Sobre la isla maldita de Lodoss se desencadenan unas fuerzas de la naturaleza desconocidas hasta ahora. La pregunta lógica es: ¿Quién es el responsable...? ¿Los elfos negros, el rey Beld, Karla la hechicera o... los mismísimos dioses?

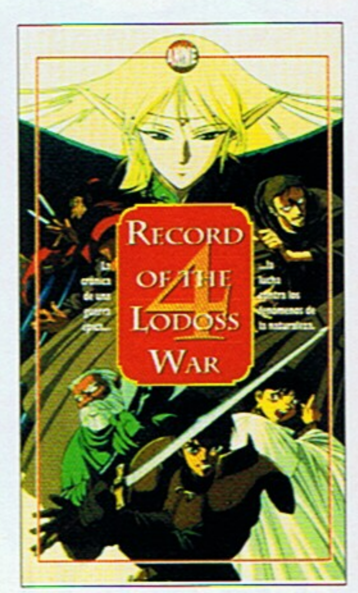




Seis solitarios guerreros se unen para descubrir el misterio: Parn, Ghim, Eto, Slayne, Woodchuck y Deedit. Pertenecen a diferentes mundos, pero unirán sus fuerzas en esta aventura. En los episodios ocho y nueve de esta cinta, estos cinco exploradores se enfrentarán con la cruel hechicera Karla, a la vez que buscan el cetro mágico, custodiado por el dragón rojo Shooting Star.



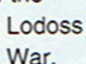
La calidad del dibujo de toda la serie es excepcional. Ha llegado hasta nosotros un poco tarde (es de 1990), pero es una suerte poder disfrutar de ella. Si te gustan el *manga* de aventuras medievales, no dudes en comprar Record of the Lodoss War.





TRAILERS MANGA

Si quieres "visionar" alguno de los trailers de películas manga que incluimos en nuestro CD-ROM, acude a la sección "Contenido del CD-ROM", donde encontrarás más información sobre cómo ejecutar esos trailers.

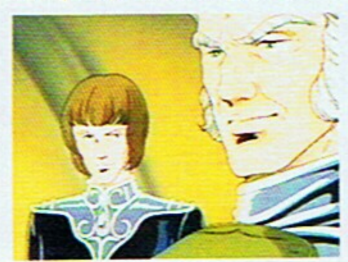


HEROES EN LA GALAXIA

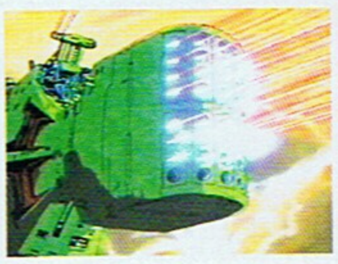
Distribuidor: CARTOONIA

Basada en el *best-seller* de Yosjiki Tanaka, esta aventura de ciencia ficción te atrapará gracias a la trepidante acción de sus batallas espaciales. La película (más bien el capítulo piloto de una serie) trata de la vida de dos jóvenes (un almirante del Imperio Galáctico y un consejero de la Alianza de Planetas Libres) que se enfrentan en combate. Se admiran mutuamente, pero sus superiores no pueden soportar que dos jovenzuelos sean mejores estrategas que ellos. La aventura se basa en las peripecias que pasarán en los combates. Gráficamente, la película es muy bonita y tiene un cuidado dibujo, pero se nota que ya tiene algunos añitos. Eso sí, para ser de su época contiene algunos efectos alucinantes, como los haces de láseres que salen en tropel de cada nave. Lo que quizá eches todos de menos es que la cinta no sea un poquito más larga (sólo dura sesenta minutos). Sobre todo si tienes en cuenta que en realidad se trata de un episodio piloto: al acabar la película se nota que hay un corte drástico. En dicho corte se supone que seguirán más capítulos. Uno se queda con ganas de saber cómo continúa la historia.









OH MY GODDESS! SPECIAL

Distribuidor: ANIME VIDEO

Subtitulada "Por el amor de una diosa", esta cinta especial de **Oh my Goddess!** es la tercera de esta fabulosa saga que aparece en nuestro país. De gran exito en Japón, esta serie es de las consideradas aptas para niñas. De todas formas, todo buen "*mangaka*" podrá disfrutar a fondo de una obra maestra como la que nos ocupa.

Aunque su argumento puede ser considerado como algo cursilón, sigue una línea clásica del *manga*. Es decir, consigue mantener el clímax hasta el final.

En esta ocasión, Belldandy debe volver al cielo, y Keiichi, que no desea separarse de ella, quiere hacerle un regalo. El problema es que no tiene dinero "ni pa' pipas", así que decide ponerse a trabajar. Mientras el día de la separación se acerca rápidamente, y cuando Keiichi por fin puede hacerle el deseado regalo a Belldandy, ...

La verdad es que preferimos dejarlo en puntos suspensivos para que veas la película. Sus mayores cualidades son el gran dibujo de los personajes y fondos y unos efectos de luz absolutamente espectaculares.

A muchos de vosotros, esta película, basada en el magnífico cómic del dibujante Kosuke Fujishima, no os atraerá especialmente. Pero desde luego os aconsejo que le concedáis, por lo menos, el beneficio de la duda. Al verla, es muy posible que vuestro pensamiento sobre esta serie de películas cambie de una forma radical.













GANADORES DEL CONCURSO VERANIEGO DE CIC Y PC PLAYER

Deseamos agradeceros a todos los lectores de PC Top Player la gran acogida que ha obtenido nuestro concurso veraniego. A los ganadores, por supuesto, felicidades. Y a todos aquellos de vosotros que no habéis tenido fortuna, animaros a probar suerte de nuevo en nuestros próximos concursos.

Los ganadores de las cintas de vídeo de CIC son:

- **JAIME PEÑALARA AGUIRRE (MADRID)**
- **PAU BELLAVISTA DE TOMÁS** (Figueres, **BARCELONA**)
- **MARÍA LUISA ARIAS DURÁN (MADRID)**
- **PEDRO BOSCH RUPÉREZ (SORIA)**
- **SONIA CALLADO GARCÍA** (Benidorm, **ALICANTE**)

Los ganadores de los juegos son los siguientes:

- **ALBERTO REYES PEREZ** (Granollers, **BARCELONA**)
- **ELISABETH CLAROS LLAMAS** (Villalba, **MADRID**)
- **DAVID BALESTRINI** (Mondego-Sada, **LA CORUÑA**)
- **MIGUEL ÁNGEL CÁCERES GARCÍA (CÁCERES)**
- **RICARDO ANDREU SODRIL** (Valmuel, **TERUEL**)



GRACIAS A TODOS POR VUESTRA COLABORACIÓN.

SOS MAIL



Cuanto más peliagudos sean tus problemas o más imaginativas tus respuestas, más posibilidades tendrán de salir publicados en nuestro SOS MAIL... Te estamos esperando.

THEME PARK

¡Hola amigos de PC Player! Me gustaría saber si el juego Theme Park tiene animaciones 3D en las atracciones como en la versión de 3DO. Por otra parte, quiero saber qué ordenador necesito para que me funcione el 3D Studio 4, ya que tengo el 3 y hago mis pinitos con él (como en una animación en que un hombre avanza por un túnel con una linterna).

JUAN C. MARTOS SUÁREZ
(Fuenlabrada, MADRID)

Respuesta: La versión CD-ROM de Theme Park para PC es exactamente igual que la de 3DO, por lo que encontrarás las animaciones en tres dimensiones en cada atracción. Respecto a la pregunta del 3D Studio, no nos comentas qué ordenador tienes ahora, pero funciona en un 486 con coprocesador. Lo más aconsejable, de todas formas, es trabajar sobre un Pentium 100 con un mínimo de 16 Mb de RAM.

TARJETA EGA

Me encanta vuestra revista, y me gustaría que me contestaseis a esta pequeña pregunta: ¿dónde puedo encontrar juegos para mi tarjeta Paradise EGA?

MIGUEL RIOS PEREZ
(MADRID)

Respuesta: Lo lamento, pero ya no suelen hacer juegos comerciales. Para encontrar algo en EGA, deberás limitarte a buscar programas shareware.

FASTRACKER

Me llamo Arturo, y quisiera hacer canciones en el ordenador por vía MIDI, pero no tengo Windows y todos los programas de mi tarjeta de sonido son para Windows. ¿Podríais indicarme algún programa de música por vía MIDI que sea para MS-DOS?

ARTURO CEPEDA PÉREZ
(ZAMORA)

Respuesta: Que yo recuerde, existe un programa shareware llamado **Fastracker** que te sería ideal para tus propositos. De todas maneras, te aconsejo los programas para Windows por su fácil y cómodo manejo.

CUESTIÓN DE PRECIO

Me he comprado hace poco un PC, pero lo malo es que sólo tiene 4 MB de RAM y no tiene CD-ROM. He oído que van a sacar un CD-ROM de séxtuple velocidad y me quería ampliar a 8 Mb. de RAM. ¿Qué me aconsejas comprar primero, la RAM o el CD?

JAVIER TOLENS SEGUI
(VALENCIA)

Respuesta: Todo depende de a lo que vayas a dedicar el ordenador. Si es a los juegos, te aconsejaría que te comprases el CD-ROM. La mayoría de los juegos sólo salen para este formato. Si te vas a dedicar a herramientas serias, más vale que aumentes la RAM. De todos modos, ambas cosas te hacen falta.

GRAN SEGUIDOR

Hola. Me parece que voy a ser un gran seguidor de esta revista por lo "chachi" que es. Me gustaría que me contestaseis las siguientes preguntas:
- ¿Qué programa podría usar para hacer animaciones que no sea muy caro?
- ¿Qué lenguaje me aconsejáis para empezar a programar?
- ¿Por qué no poneis una sección para que se publiquen los trabajos que os mandemos? Sería estupendo.

RAÚL LÓPEZ ORTIGA
(Torrejón de Ardoz, MADRID)

Respuesta: Para hacer animaciones te aconsejaría un programa como el **Deluxe Paint II Animator**, pero ahora te sería un poco difícil encontrarlo. Respecto a tu segunda pregunta, destacar que en nuestro curso de juegos usaremos en principio QBASIC, que es el lenguaje que incluyê el MS-DOS. Por lo que se refiere a publicar vuestros trabajos, ya lo hacemos en diferentes secciones.

COMMODORE 64

Me gustaría saber si existe el juego Project X para el PC. Por otra parte, ¿es posible jugar con juegos de Commodore 64 en nuestro PC?

JOSÉ MARÍA JUAN SASTRE
(Pla de na Tesa, BALEARES)

Respuesta: El juego **Project X** lo ha puesto a la venta no hace mucho tiempo la compañía Team 17, y es distribuido en nuestro país por Proein, S.A. En algunas BBS podrás encontrar emuladores y juegos de Commodore 64 para tu ordenador PC.

MEGAS

¿Por qué los CD-ROMs de ordenador pueden tener hasta 680 megas y los de consola hasta 5440?

JORGE GARNELO AMIGO

Respuesta: En realidad, no es más que una cuestión de publicidad, ya que de hecho la capacidad es la misma. Un *megabyte* es equivalente a ocho *megabites*. No debes hacer otra cosa que multiplicar y te saldrá la cuenta.

CUESTIONES SIN RESOLVER

Seguro que todavía tienes muchas preguntas en la cabeza que nadie ha sabido resolver. Nosotros sí sabemos. No tienes más que escribirnos con todas tus dudas a la dirección abajo indicada. En nuestra redacción todos los problemas dejan de serlo. Os esperamos.

PC PLAYER-SOS Mail-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

4.700 PREGUNTAS





UNA VUELTA AL MUNDO PARA PONER A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS



620 IMAGENES
220 SONIDOS
60 VIDEOS
25 ANIMACIONES



HISTORIA
GEOGRAFIA
DEPORTES
MUSICA
OCIO
CULTURA
ACTUALIDAD
ZOOLOGIA
PINTURA
LITERATURA
CINE
ESPECTACULOS



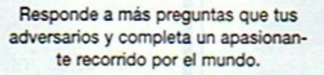


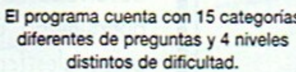
Las preguntas se complementan con video, fotografía, o sonido.

Responde a más preguntas que tus adversarios y completa un apasionante recorrido por el mundo.

Piensa tu respuesta y elígela de entre las opciones que el juego te propone.

El programa cuenta con 15 categorías diferentes de preguntas y 4 niveles distintos de dificultad.





¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 2.495 PTAS

Solicita PC TRIVIAL enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ PC TRIVIAL por 2.495 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos...Domicilio.......................................Población...............................

Provincia.....................................C.P ....Fecha de nacimiento...............................Profesión...

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS SRL ☐ Contra-reembolso Teléfono ....

☐ Giro Postal nº.......................................de fecha.......................

Tarjeta de crédito...............................VISA nº.......................... Firma ,

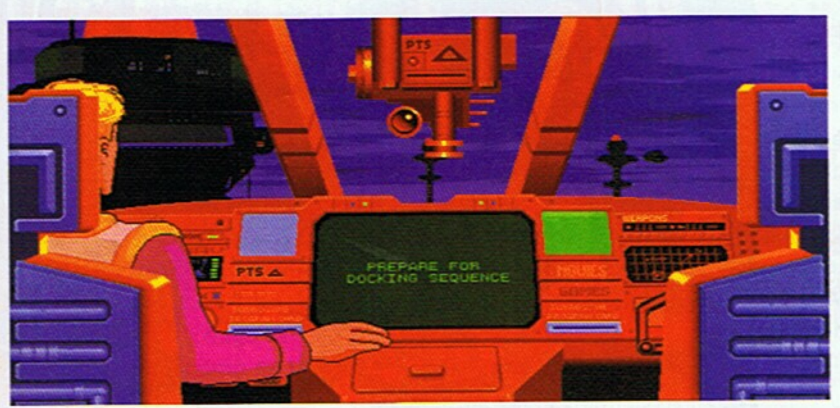
Fecha de caducidad de la tarjeta...............Nombre del titular, si es distinto...............................

Rellena este cupón y envíalo a: TOWER COMMUNICATIONS SRL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid.

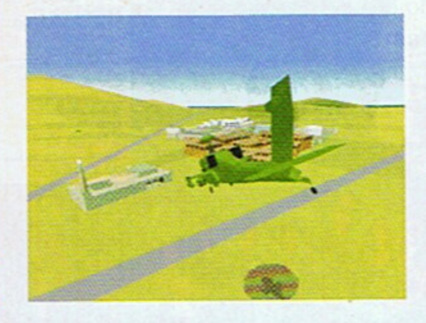
PRÓXIMO MES



Space Quest, una de las sagas de Sierra con más fuerza entre los usuarios de PC, regresa con la última entrega de las locas aventuras del barrendero espacial Roger Wilco. Con gráficos Super VGA en tres versiones dentro de un único CD (DOS, Windows y Windows '95), promete diversión y risas gracias a ellos.



Apache Longbow es el último programa de Digital Integration para PC. Este excelente simulador de helicóptero pretende arrebatar a Comanche, el rey del género, su puesto de honor. Para ello, cuenta con unos maravillosos gráficos Super VGA. Ofrece,además, las alternativas clásicas, como múltiples vistas externas, el uso de variadas armas y un control de manejo muy suave para lo que se ve en estos tiempos. Si te gustan los simuladores, no dudes en leer nuestro comentario sobre este juego en tu revista favorita: PC Top Player.



DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

CIC INTERACTIVO
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

COKTEL EDUCATIVE /SYSTEM 4
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3816824

DRO SOFT
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

PC PLAYER
C/ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 Madrid
Tfno. (91) 7412662

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720



795 PTAS.

CURSO AutoCAD DE DISEÑO TÉCNICO

INTRODUCCIÓN AL CURSO

CAD una forma distinta de dibujar

¿Qué herramientas vamos a usar?

ESTRUCTURACIÓN DEL CURSO

Pautas y directrices

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

¿Qué se necesita para seguir este curso?

CURSO AutoCAD DE DISEÑO TÉCNICO

ESTE CD-ROM SE ENTREGA CONJUNTA E INSEPARABLEMENTE CON EL CURSO AutoCAD DE DISEÑO TÉCNICO

© TOWER COMMUNICATIONS © Autodesk Development BV

ESTE CD-ROM CONTIENE LA VERSIÓN DE AutoCAD LT 2 NECESARIA PARA SEGUIR ESTE CURSO, ADEMÁS DE UN GRUPO DE UTILIDADES Y FICHEROS. TIF Y DWG TAMBIÉN CONTIENE LOS FICHEROS DE PRÁCTICAS DEL FASCÍCULO Nº 2

TOWER

¡GRATIS! CD-ROM con la versión de AUTOCAD LT2 necesaria para seguir este curso





YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

SOLICITA INFORMACIÓN llamando al teléfono (91) 741 26 62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 320 60 72

PCP 4